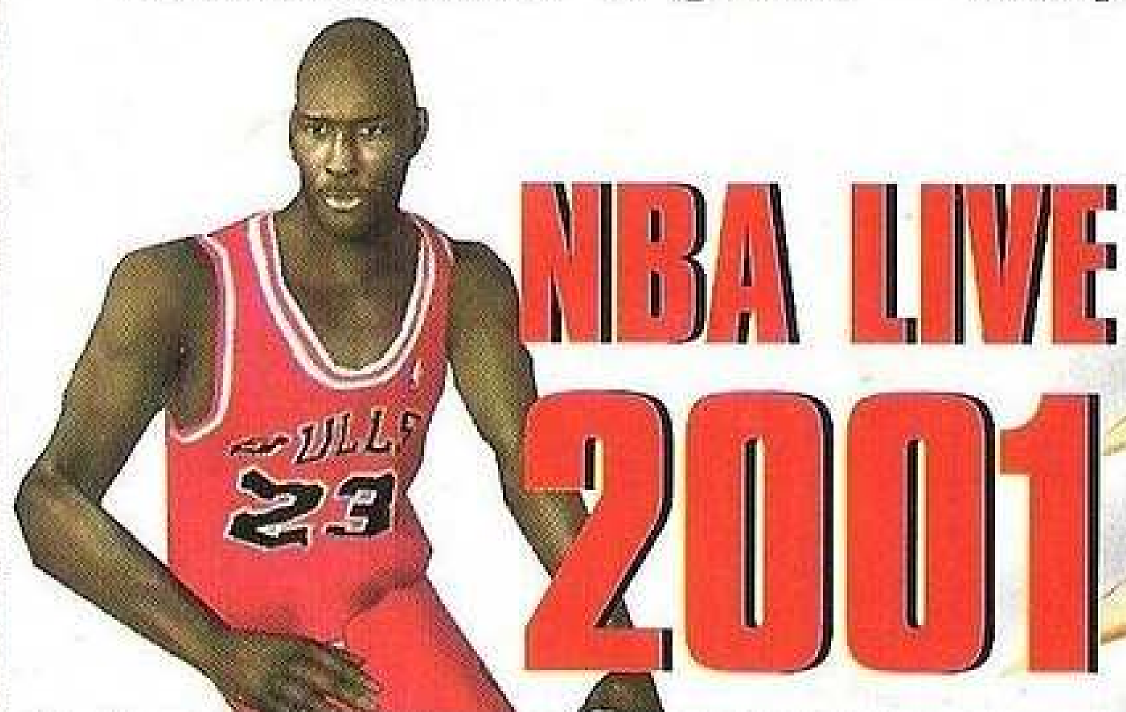
Extra: zakładki do książek

nr indeksu 351555 nr 5 1 marca 2001 r. cena 3.80 zł (zawiera 7% VAT)

CLICK!

DWUTYGODNIK o grach • komputerach •

CLICK! Programy • Technika • Internet • Komputery • Gry



NBA LIVE 2001

ŚWIATOWA LIGA NA EKRANIE



SAM SOBIE STEREM, ŻEGLARZEM...



INTERNET Firewall

SIECIOWY STRAŻNIK



Ekrany LCD

SPÓJRZ W PRZYSZŁOŚĆ



PRAWIE WSZYSTKO CZARNO NA BIAŁYM

Black & White

Rozwiązanie konkursu świątecznego

JUŻ W SPRZEDAŻY !

Strzeż się!

NADCIĄGA MROCZNE PLEMIĘ...



THE SETTLERS® IV

Kiedy opanowałeś do perfekcji sztukę walki... Bogowie zmienili zasady.







SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com



TM

valhalla POLECA!
www.valhalla.com.pl





Najnowszych informacji szukaj w internecie:
http://settlers.cdprojekt.com   **www.bluebyte.com**

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

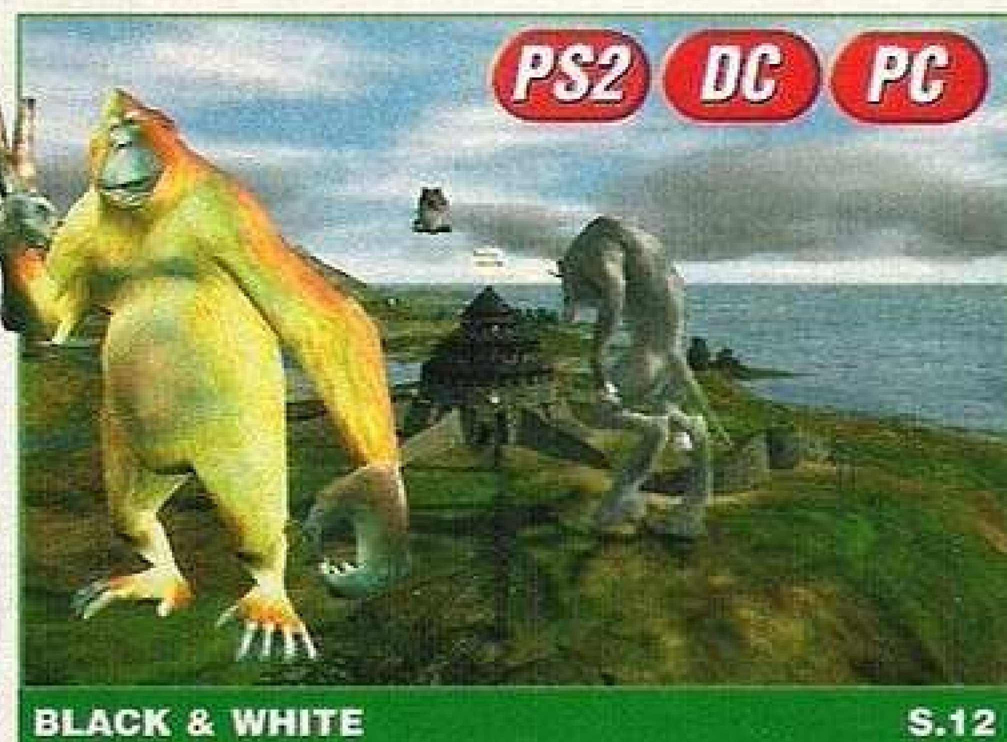
Co w numerze?

SPIS TREŚCI


STARTOPIA S.8


NBA LIVE 2001 S.20


AGE OF SAIL 2 S.16


BLACK & WHITE S.12


STUPID INVADERS S.22

SUPERDODATEK ZAKŁADKI DO KSIĄŻEK



A ŻYCIE TOCZY SIĘ DALEJ...

Choć pogoda za oknem ani na chwilę nie chce się unormować, redakcja CLICK! pracuje pełną parą. W tym numerze mamy dla Was bardzo dobrą wiadomość. Rozwiązaliśmy bowiem WIELKI KONKURS ŚWIĄTECZNY oraz KONKURS z Kalendarza. Przyznajemy, że Wasze prace bardzo nam się podobały, naprawdę mieliśmy prawdziwy problem z podjęciem decyzji, komu jaką nagrodę przyznać. Efekty naszej pracy możecie znaleźć na stronach 62 i 66. Oprócz tego przygotowaliśmy dla Was kolejną niespodziankę. Z okładki możecie wyciąć superzakładki do książek z wizerunkami Waszych ulubionych postaci. A co w środku numeru? Przede wszystkim pierwsze wrażenia z gry BLACK & WHITE. Tylko my mieliśmy możliwość grać we wczesną wersję testową tego przeboju. Koniecznie zajrzyjcie na 12 stronę! Rozpoczynamy też druk pierwszej części poradnika do BALDUR'S GATE II. Teraz przejście tej gry nie będzie już dla Was żadnym problemem. A jak zapoznacie się z wszystkimi opisami, zapraszamy do zabawy w tworzeniu własnych poziomów gier przy pomocy edytora poziomów.

Zapraszamy do zabawy!

Redakcja

MONITORY LCD S.41



NASTĘPNY NUMER JUŻ 15 MARCA!

Jeśli grałeś już w gry amerykańskie i japońskie, a także polskie, czeskie, bułgarskie oraz francuskie, to przygotuj się na zupełną nowość. OUTLIVE powstaje w odległej Brazylii i zapowiada się naprawdę ciekawie

Najpierw hałaśliwe buuum, a potem mnóstwo fajerwerków. Trzeba przyznać, że przeciwnik ma przekonujące argumenty

OUTLIVE

XXI wiek powitał ludzkość fajerwerkami, szampanem i nadziejami na lepszą przyszłość. Jednak te mrzonki szybko zniknęły z głów przywódców wielkich mocarstw. Przeludnione miasta, rosnący w siłę terroryści, coraz droższe surowce naturalne skutecznie spędzały im sen z oczu. Rządzący nie robili jednak nic, co mogłoby pozbawić ich popularności – miast myśleć o przyszłości, zastanawiali się nad stabilnością własnych posad.

To właśnie dzięki słabym politykom 30 lat później ludzkość stanęła na skraju przepaści. Brakowało węgla, ropy naftowej, czystej wody, a nawet czegoś tak zwyczajnego jak tlen! **Potrzeba było zdecydowanych działań. W tym właśnie celu w kwietniu 2035 roku OZN przegłosowało powstanie Rady Światowej. Ruszył też program OUTLIVE, związany z zagospodarowaniem przestrzeni kosmicznej.** Na podstawie zebranych przez sondy danych ziemscy naukowcy stwierdzili, że jeden z księżyców Saturna – Tytan – stanowi najlepsze źródło surowców mineralnych. Tyle, że nie dało się na nim żyć. I tu znów na pomoc ludzkości przyszła nauka. Stworzone przez najnowocześniejsze japońskie instytuty badawcze roboty mogły przetrwać dosłownie w każdych warunkach, zaś genetyczni mutanci rodem z USA nie bali się ani zimna, ani ciemności, ani nieprzyjaznych warunków na Tytanie. Jednak eksperymenty na ludziach nie spodobały się terrorystom zgrupowanym w Armii Wyzwolenia dowodzonej przez Pablo Moralesa.

No i... wybuchła wielka wojna, a gracze otrzymali możliwość zabawy w kolejnego RTS-a. Jego autorzy, Brazylijczycy ze stanu Parana, postanowili nie wprowadzać doń zbyt wielu udziwnień. Postawili naprzeciwko siebie roboty wsparte przez oddziały antyterrorystyczne dowodzone przez generała Roberta Kamińskiego (oj...) oraz ludzi niezadowolonych z sytuacji, w jakiej znalazła się ich ukochana planeta. Główną kartą przetargową OUTLIVE uczynili zaś sztuczną inteligencję. Wszystkie jednostki dostępne w grze (a będzie ich co najmniej 30) mają być diabelnie sprytnie. Będą potrafiły udzielać pomocy osaczonym towarzyszom, uciekać po odniesieniu określonych uszkodzeń, a także we właściwym momencie korzystać ze swych możliwości specjalnych, takich jak niewidzialność czy tarcza obronna. Nic też nie stoi na przeszkodzie, by – na przykład – podpaliły las i w ten sposób zniszczyły znajdujące się w nim obozowisko wroga.

Do przejścia przygotowano 3 duże kampanie i blisko 40 misji. Wsparto je obszernym drzewem technologii – każda z „ras" dostępnych w OUTLIVE może się rozwijać, to jest prowadzić badania nad nowymi rodzajami broni, bądź podkradać zdobycze naukowców wroga. **Ciekawym aspektem programu ma być fakt, że dowodzenie ludźmi wymagać będzie innej strategii niż robotami, chociażby dlatego, że stalowe maszyny nie są aż tak przywiązane do swych baz, jak ich tchórzliwi konkurenci.**

Grafika OUTLIVE już dziś wygląda przyzwoicie: 65 tysięcy kolorów w rozdzielczościach do 1023x768 robi wrażenie. Przewidziano też tryb multiplayer dla grupy do 16 graczy oraz wbudowany w program edytor kampanii. Widać, że producent gry dba o swoje dzieło. To dobrze, bo zadbane dzieci zazwyczaj prezentują się lepiej...



Kolejna wielka wojna międzyplanetarna, tym razem o panowanie nad Tytanem i jego zasobami



Staruszka Ziemia jest już na wymarciu. Nawet drzewa przestały kwitnąć



A jak już się trochę zazielenią, to i tak wszystko się rozpadnie

PC	PSX	N64	DC	A

Outlive
Roboty Kontra Ludzie
Premiera: drugi kwartał 2001
Take 2 / Play It | 1-16 graczy

Ludzkość kontra roboty – kolejna wersja niezbyt radosnej przyszłości, jaka czeka Ziemię. A może by tak tym razem uciec na Wenus?

Adres: www.continuum.com.br

Dosyć prosta strona z kilkoma screemami i informacjami o grze. Do wyboru język angielski oraz portugalski

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

MILIONY LUDZI NA ŚWIECIE MA ROBAKI
DOŁĄCZ DO NICH. TO NAPRWDĘ PRZYJEMNE!

WORMS WORLD PARTY

Co nowego w Worms World Party:

- Możliwość prowadzenia rywalizacji z graczami z całego świata.
- Rozgrywki w internecie podzielone na strefy dla początkujących i zaawansowanych.
- Niezwykła opcja WormPot umożliwiająca przeprowadzenie rozgrywek na ponad 400 zakręconych sposobów.
- Rozbudowany tryb treningowy: od teraz możesz ćwiczyć swoje umiejętności na celach cywilnych!
- Niezwykła Wormopedia, czyli poradnik użycia broni, z którego dowiesz się m.in. o wielu ciekawych zastosowaniach strzelby...
- Fantastyczny nowy edytor, który pozwala na stworzenie najbardziej odlotowej mapy.
- Nowe efekty specjalne, muzyka oraz okrzyki robaków.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA · PL · CD PROJEKT

DOBRA CENA · 79,90 ZŁOTYCH

DO Z(R)OBACZENIA W SKLEPACH!



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

TEAM17

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00.

Łączenie różnych gatunków gier przyjęło się i, co najważniejsze, lubią to gracze. Twórcy ORIGINAL WAR poszli właśnie tym tropem, mieszając RTS, grę taktyczną oraz Role Playing

ORIGINAL WAR



Chatka gdzieś na rozdrożach może kryć niespodziankę – np. oddział wroga

ORIGINAL WAR z pewnością będzie grą oryginalną (jak wskazuje tytuł). Na pozór masz do czynienia z RTS-em: budujesz bazy, wysyłasz żołnierzy, by niszczyli jednostki wroga, zbierasz cenne surowce. Z drugiej strony gra przypomina nieco COMMANDOSA. Twoi marines mogą się czołgać i skradać. Wiele misji polega właśnie na przekradaniu się za linię wroga. Poza tym są tu jeszcze elementy RPG. Wszystkie postacie mają bowiem określone i bardzo przydatne umiejętności, a za wykonane zadania dostają punkty doświadczenia. Poza tym w ORIGINAL WAR masz w pewnym sensie wolność wyboru – możesz zaatakować wroga lub tego nie robić, udać się na miejsce spotkania z sojusznikami lub też pójść w zupełnie inną stronę.

ORIGINAL WAR wykorzystuje też elementy znane z literatury i filmów, ale podaje je „w nowym sosie". Najprościej rzecz ujmując, punktem wyjścia jest świat u progu XXI wieku. Jego oblicze ulega zmianie w momencie odkrycia cennego surowca. Jest nim syberit, minerał nazwany tak dlatego, że odnaleziono go właśnie na syberyjskim odludziu. Surowiec ten to dużo wydajniejsze źródło energii niż węgiel, gaz czy ropa. Wiadomo: kto kontroluje wydobycie takiego minerału, ten dyktuje warunki reszcie świata. Dochodzi więc do wojny o cenną zdobycz...

Konflikt mający na celu zdobycie złóż syberitu znacznie odbiega jednak od schematów pokazanych w COMMAND & CONQUER czy RED ALERT. Sytuacja komplikuje się w momencie, gdy naukowcy (w kilku miejscach na świecie jednocześnie) odkrywają jak przemieszczać się w czasie i zabawa zaczyna się na całego. Amerykanie dzięki bramom czasoprzestrzennym zamierzają wysłać ludzi w odległą przeszłość – do Pliocenu. Dzięki temu będą mogli wydobywać cenny minerał zupełnie bezkarnie, wszak prehistoryczna Syberia nie należy do nikogo. **Wielkie jest ich zaskoczenie,**



Odrobina taktyki nikomu jeszcze nie zaszkodziła, więc kombinuj do woli

gdy po dotarciu na miejsce (na czas?) zastają tam zarówno Rosjan, jak i Arabów. „Przyjaciele" ze Wschodu już rozpoczęli wydobycie surowca, który przecież należy się właśnie im. Arabowie z kolei przybyli w przeszłość, aby zniszczyć syberit, który jest zbyt dużym zagrożeniem dla ich ropy. W końcu, jak wszyscy przerzucą się na nowe źródło energii, kto będzie od nich kupował zwykłe, tradycyjne paliwo?

Jak widać, historia jest wielowątkowa i nieco zagmatwana. Ale to chyba dobrze. Świat ORIGINAL WAR prezentuje się ciekawie i, co bardzo ważne, gra w wielu miejscach może mile zaskoczyć miłośników klasycznych strategii. Co więcej, jej przebieg i wszystkie możliwości, jakie stwarza, również powinny zadowolić nawet bardziej wybrednych fanów taktyki.

Jak już wspomniano, w ORIGINAL WAR znajdują się kluczowe elementy RTS: buduje się bazę, wydobywa surowce, jest „drzewko" rozwoju technologii. W grze nie występują natomiast klasyczne jednostki wojskowe. Zamiast bezimiennych żołnierzy, których „produkuje się" jako mięso armatnie, są tu postacie wojskowych, techników, lekarzy i naukowców. Każdy marine czy mechanik ma swoje imię, nazwisko i podobiznę. **Każdy bohater został opisany kilkoma współczynnikami, takimi jak strzelanie, prowadzenie pojazdów, zdolności techniczne itd. W trakcie gry postacie rozwijają swoje umiejętności.** Żołnierze, którzy wykażą się na polu bitwy, będą lepiej strzelać. Mechanicy po naprawieniu kilka pojazdów będą lepsi w tym, co robią niż na początku rozgrywki. Oczywiście liczba postaci, jakie będziesz miał do dyspozycji, jest ograniczona. Tak więc każdy człowiek się liczy. Nie można pozwolić sobie na marnowanie personelu i sprzętu. Posiłki mogą się pojawić, ale niestety dość rzadko, trzeba więc bardzo rozsądnie gospodarować posiadanym zapleczem.



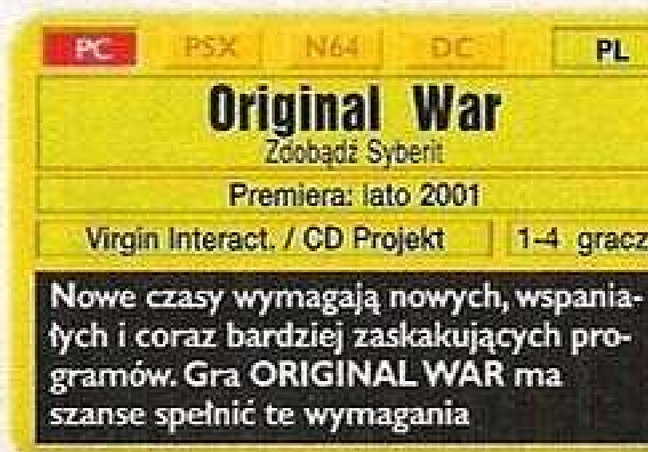
ORIGINAL WAR zapowiada się na grę ciekawą, rozbudowaną i zaskakującą. Czy przebije COMMANDOSA albo znaną serię C&C? Za wcześnie na takie spekulacje, z pewnością jednak gra ma spore szanse na sukces...



Dziwnie wygląda ta dawna Syberia, na której toczy się śmiertelna walka o przejęcie kontroli nad cudownym syberitem. Trochę tu pusto...



W Internecie można znaleźć odnośnik do www.original-war.com. Trudno się tam dostać, więc polecamy stronę producenta

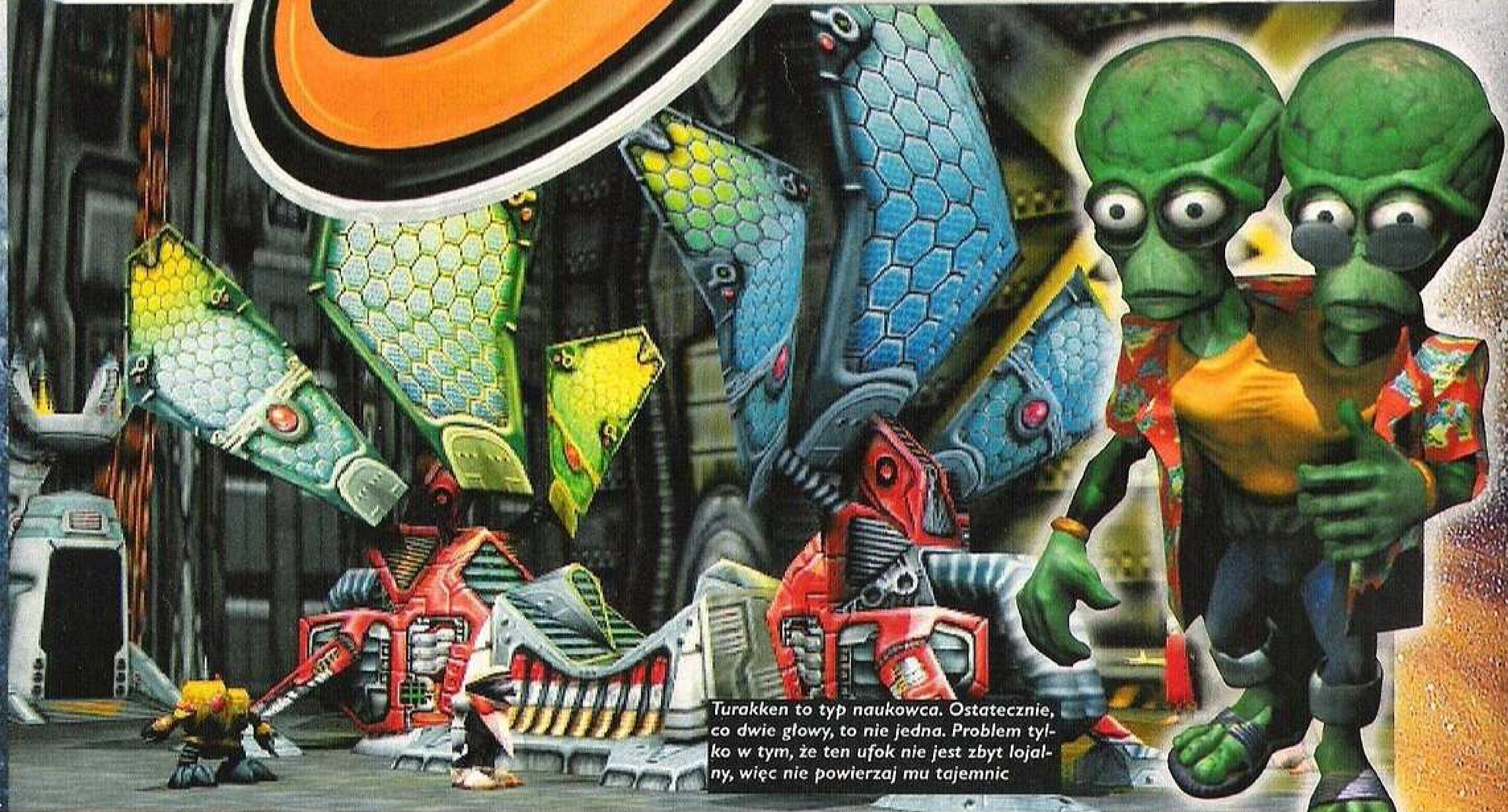


Nowe czasy wymagają nowych, wspaniałych i coraz bardziej zaskakujących programów. Gra ORIGINAL WAR ma szanse spełnić te wymagania

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

Szczypta SIM CITY, kilka ziaren THEME PARK i płatek filmowego Matrixa – oto przepis na STARTOPIĘ

STARTOPIA



Turakken to typ naukowca. Ostatecznie, co dwie głowy, to nie jedna. Problem tylko w tym, że ten ufok nie jest zbyt lojalny, więc nie powierzaj mu tajemnic

W STARTOPII czeka cię świetlana przyszłość! Pracujesz bowiem dla organizacji regenerującej zużyte stacje kosmiczne, które bez celu snują się po wszechświecie. I nie zgadniesz, że... Taaak! Właśnie zostałeś nadzorcą jednej ze stacji!

Twoje miejsce pracy wygląda jak pierścień. Składa się z 16 segmentów, a każdy z nich z trzech poziomów. Pierwszy to laboratorium, w którym wynajduje się nowe silniki oraz rodzaje broni. Drugi to sektor barowo-rozrywkowy. Tutaj właśnie mieszkańcy Kosmosu mogą się najeść, zabawić i przespać. Do ich dyspozycji pozostają kluby rozrywkowe z migotliwymi neonami lub zaciszne hotele z mnóstwem wygodnych kokonów do spania. Trzeci poziom stanowi biotop, czyli sztucznie stworzone środowisko życia. Kręcą się tu zwierzęta, a w miniogrodzie rosną warzywa i owoce, które będzie można wykorzystać jako pokarm dla załogi. Ale ten poziom to nie tylko kilka drzew otoczonych szkłem – na niektórych stacjach kosmicznych znajdziesz na nim też góry ze śnieżnymi szczytami lub cuchnące bagna.



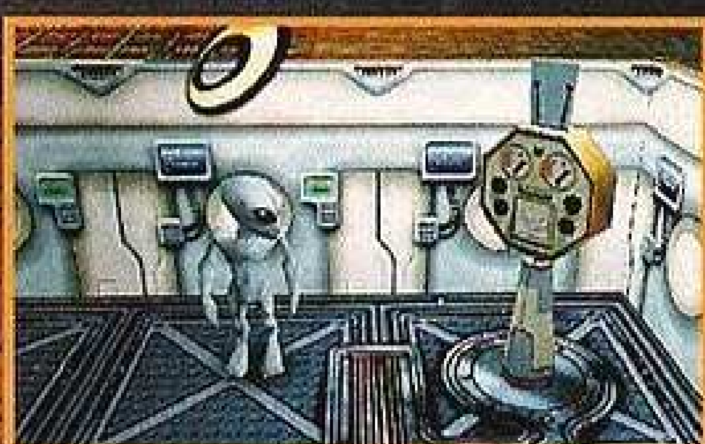
Powstaje pytanie, po co to wszystko? Otóż po to, żeby zarabiać pieniądze, pieniądze, pieniądze... Oj, już się przywołujemy do porządku. Fortunę zbijasz podejmując gości na pokładzie statków kosmicznych. Większość odwiedzających to zwykli turyści, ale zjawiają się też międzygalaktyczni kupcy, od których można nabyć potrzebne urządzenia i części. Trudno jednak znaleźć wśród nich takich, którzy mają dwie ręce, dwie nogi i jedną głowę, ponieważ... na pokładzie stacji kosmicznej przebywa przebogata kosmiczna fauna. Żadnych ludzi! Tylko szaraki (popularna nazwa małych ufoków z dużymi głowami, najpopularniejszych pasażerów UFO), trzymetrowe wielkoludy, owłosieni panowie lub ślizowate stwory, w większości mackowate – barwne towarzystwo ze wszystkich zakątków wszechświata.

Do tego wszystkiego każda rasa kosmitów posiada specyficzne cechy psychiczne. Jedni są mało zdolni, ale za to stuprocentowo lojalni (tak jak w życiu!), a np. dwugłowy naukowiec Turakken nie czuje się przywiązany do swojego pracodawcy. W STARTOPII poznasz łącznie dziesięć kosmicznych ras, m.in. Karmarama, czyli ufoki potrafiące emitować pozytywne fluidy, zwiększające poziom zadowolenia wszystkich twoich gości. Przedstawiciele arystokratycznej rasy Polvakian z kolei wydzielają substancję zwaną Turdite, którą można... sprzedawać. Sprzątaniem pomieszczeń zajmują się z kolei zmechanizowane Droidy. Żadna stacja kosmiczna nie obejdzie się bez agencji ochrony. Najlepsi w tym rzemiośle są Kasvagorianie, rasa gwiezdnych wojowników.



Urocza Polvakianka ma odpowiednie warunki, by podobać się we wszechświecie

W grze będzie można czerpać energię... ze wszystkiego. Każdy element bazy, a nawet każda wyprodukowana porcja żywności dołożą się do ogólnego poziomu energii. Najważniejsze są jed-



Ojojku, to chyba wygląda jak waga... No cóż, po obżarstwie wypada się zważyć



Zadowolić wszystkich? No, to chyba masz problem...





Stacja kosmiczna to twór wielce złożony. Na jednej z trzech warstw możesz zrelaksować się, spacerując po lesie i wąchając kwiatki



Pali się, pali! Jak widać w czasie kosmicznego wypoczynku także może zdarzyć się coś strasznego



Na poziomie rozrywkowym możesz porozmawiać z Syrenami. Byle nie za dużo...



W porcie przyjmowani są nowi goście. Ci czerwoni panowie to wykwalifikowana ochrona



Tłok panuje tu nieziemski (ostatecznie, jesteś w Kosmosie), bo każdy chce skorzystać z galaktycznych atrakcji



Na poziomie biosfery można podziwiać góry, lasy i dziwaczne... rasy. A gdzie są ludzie? W kompoście?





Kosmiczna wersja mitu o pieniążku wrzuconym do fontanny

nak wyśmienite nastroje kosmitów, warto więc o nie dbać (zabierz się już teraz za chłodzenie szampana i gromadzenie kosmicznego kawioru).

Rozgrywka zostanie podzielona na 25 misji. Warto pokazać na konkretnym przykładzie, jak będzie ona wyglądać. Przejmujesz we władanie nową stację i usuwasz z niej nieczystości. W pobliżu krąży pojazd z ciężko chorym ambasadorem, któremu trzeba pomóc (i przy okazji zarobić!). Nabywasz od kupców moduł medyczny, czyli swoisty miniszpital z pełnym wyposażeniem. Potrzebujesz personelu, zatrudniasz więc szaraków, znawców medycyny. Ambasador zostanie przeniesiony do modułu medycznego – malutkie postacie stoją przy łożu, podają choremu leki, podłączają go do aparatury.



Owe graficzne detale odgrywają dużą rolę zwłaszcza na poziomie zabawowym, gdzie znajdziesz przybytki rozrywki. Jako damy do towarzystwa zatrudnione zostały przedstawicielki rasy Syren z Dahenese. Siedzą sobie spokojnie w fotelach, a gdy zbliża się do nich któryś z gości, strzelają do niego błyskawicą powodującą, że delikwent będzie przez pewien czas unosił się (dosłownie!) ze szczęścia w powietrzu. Pamiętaj jednak, że kosmitom może się znudzić imprezowanie... Szata graficzna już teraz prezentuje się znakomicie. Wszystkie lokacje są trójwymiarowe, a widok na pole akcji możesz obracać do woli. **Poszczególne poziomy różnią się klimatem – laboratorium jest mroczne i zimne, część zabawowa mieni się jaskrawymi kolorami, zaś poziom biotopu tonie w zieleni.**

Co ciekawe, spośród dwunastu osób pracujących nad grą, połowa była wcześniej zatrudniona w... Bullfrogu. Nie dziwią więc liczne nawiązania do przebojów tej firmy (np. z serii THEME). W przyszłości Mucky Foot chcą dokonać rewolucji na rynku „simów", wypuszczając kolejne, podobne do STARTOPII gry. Najpierw jednak graczom musi się spodobać pierwsze dzieło z tej serii. Jak by to powiedział Fox Mulder: I want to belive!



Ciekawa strona, na której znajdziesz obrazki i tapety, ale także dostęp do kamery pokazującej „na żywo" co się dzieje na stacji



PC	PSX	N64	DC	A
Startopia Kosmiczny Lunapark				
Premiera: maj 2001				
Eidos /IM Group				1-4 graczy

Kosmiczny THEME PARK, w którym trzeba zabawiać UFOKÓW! Okazuje się, że dogodzenie kosmitom wcale nie jest takie proste. Sam się przekonasz

Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski

1 The Sims

2 GTA 2

3 Diablo2

4 Worms Armagedon

5 quake arena

Wasze TOP

1. **The Sims** (3)
   MAXIS / EA / IM GROUP – PC
   Przeciwnicy zajęci sobą nie zauważyli sprytnego Sima, który dzięki temu wygrał
2. **Grand Theft Auto 2** (2)
   TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
   Od dłuższego czasu na szczycie listy i to ciągle uciekając przed policją – ale klasa!
3. **Diablo 2** (1)
   BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
   Wystarczył powrót zimy, by ognisty Diablo spadł na dalszą pozycję
4. **Worms Armageddon** (9)
   MICROPROSE / CD PROJEKT – PC, PSX, DC, GBC
   Raz wyżej, raz niżej, ale cały czas w pierwszej dziesiątce!
5. **Quake 3** (4)
   ID SOFTWARE / LEM – PC, N64
   Nie ma to jak doświadczenie. Wiele miesięcy na liście i wiadomo, jak pokonać rywali
6. **Driver** (14)
   GT INTERACTIVE/LEM/SONY – PC, PSX
   Dłuższe ukrywanie się było dobrym pomysłem – policja zrezygnowała i droga wolna
7. **FIFA 2001** (5)
   EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX, PS2
   Mimo zimowej przerwy forma i kondycja piłkarzy nadal są bardzo wysokie
8. **Heroes of M&M 3** (10)
   3DO / IM GROUP – PC
   Kampania przeciąga się i w dalszym ciągu nie wiadomo, kto zwycięży
9. **Tekken 3** (12)
   NAMCO / SONY – PSX
   Mimo że biorą udział w rywalizacji od wielu miesięcy, w dalszym ciągu są w świetnej formie
10. **Need for Speed: Porsche** (8)
    EA / IM GROUP – PC, PSX
    Rozłożona na drodze kolczatka i radiowóz na drodze nie sprzyjają poprawianiu pozycji

Zasady losowania nagród

1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów – KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty itd.
4. Propozycje listy przebojów zawierające mniej niż 20 gier lub nadesłane e-mailem są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.
5. Jeśli Wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.
6. Gry, które znajdą się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty. Na ich podstawie powstaje TOP-7
7. Gry z grupy pościgowej nie otrzymują za to żadnych punktów do TOP-7.

CLICK! AKCJA!

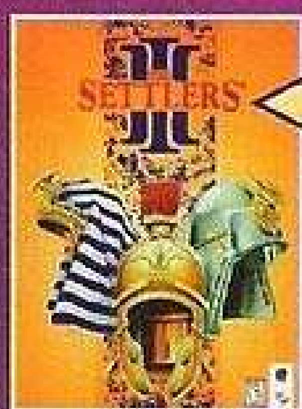
Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki wam! Wśród osób, które nadeślą swoje głosy, wylosujemy grę SETTLERS 4 ufundowaną przez: CDPROJEKT

Grupa pościgowa

21. Tony Hawk's Pro Skater 2 – ACTIVISION / LEM – PC, PSX, DC
22. Larry 7 – SIERRA / CD PROJEKT – PC
23. Half Life – SIERRA / PLAY IT – PC
24. Sydney 2000 – EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, DC, N64
25. C&C Red Alert 2 – WESTWOOD / IM GROUP – PC

TOP 20

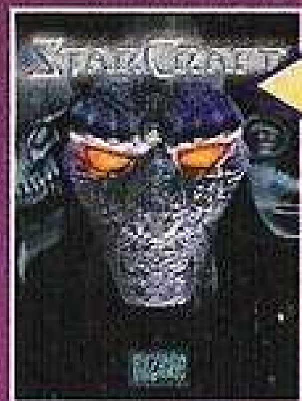
Notowania z ostatnich 2 tygodni



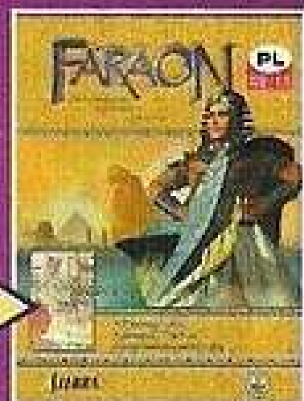
11 (7) **Settlers 3**
BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
Wyczerpanie się złóż węgla poważnie osłabiło siłę ekonomiczną imperium



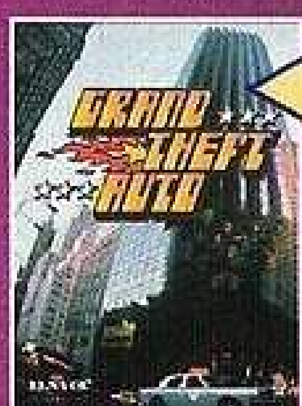
12 (11) **Age of Empires 2**
MICROSOFT – PC
Czy to tylko reorganizacja sił, czy też poważniejsze kłopoty!



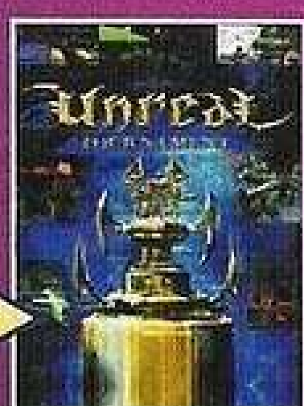
13 (16) **Starcraft**
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
Kosmiczne zmagania stają się coraz bardziej zaciekłe i rywale wolą usunąć się na bok



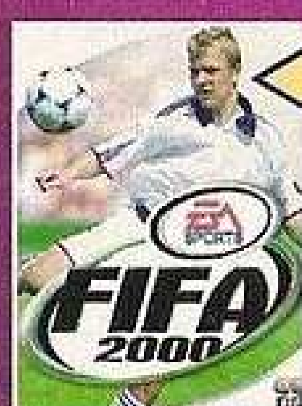
14 (20) **Faraon**
SIERRA / PLAY IT – PC
Nieoczekiwany powrót mumii sprawił, że przeciwnicy pouciekali ze strachu



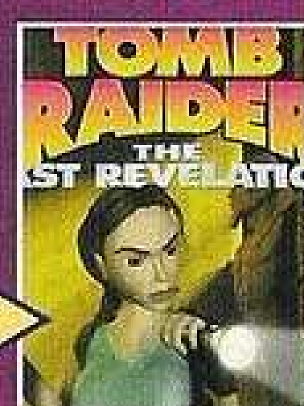
15 (15) **Grand Theft Auto**
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX, GBC
Kilka radiowozów za plecami i helikopter śledzący każdy ruch nie ułatwiają ukrycia się



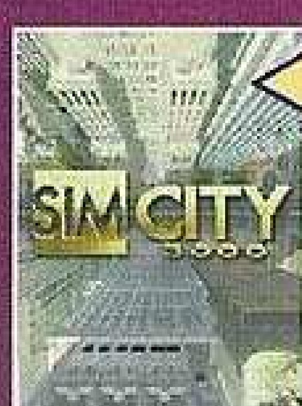
16 (18) **Unreal Tournament**
GT INTERACTIVE / LEM – PC
Walki o puchar powoli nabierają rozmachu, a w takiej strzelaninie nietrudno o przegranych



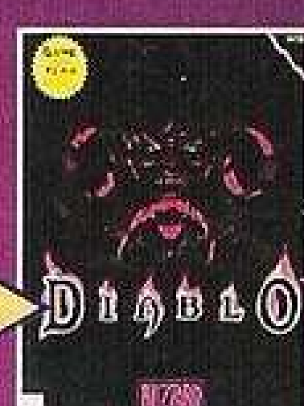
17 (17) **FIFA 2000**
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX
Latka na karku i od razu ciężej się biega po boisku, a rywale wykorzystają to bez wahania



18 (13) **Tomb Raider 4**
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, GBC
Te labirynty okazały się jednak trudniejsze niż się wydawało! Lara błąka się już od dawna...



19 (N) **Sim City 3000**
MAXIS / EA / IM GROUP – PC
Metropolia stopniowo rozrasta się, powoli, lecz konsekwentnie, poprawiając swoją pozycję

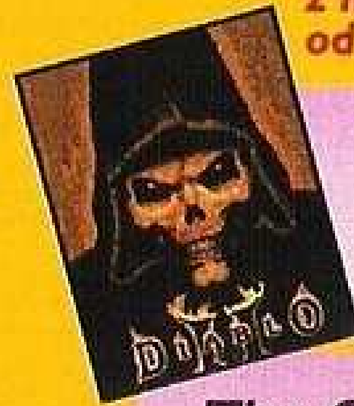


20 (6) **Diablo**
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
Tym razem to już chyba definitywny koniec – z takiego upadku raczej się nie podniesie

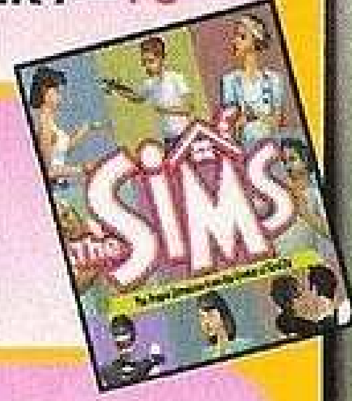
SIEDMIU WSPANIAŁYCH



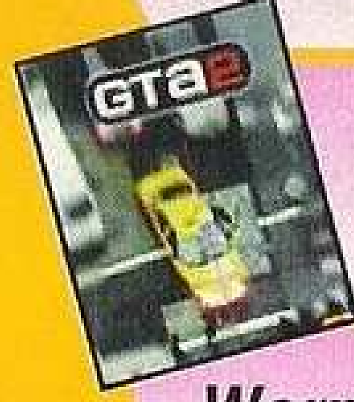
Oto lista wszech czasów. Same gry z największą ilością głosów, które dostały od początku pobytu na liście TOP 20



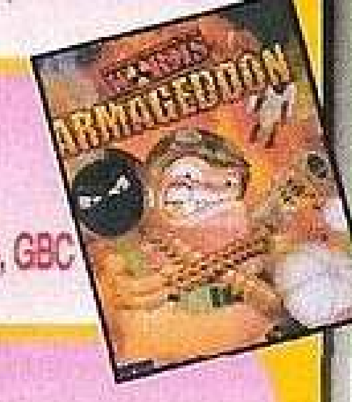
Diablo 2
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC



The Sims
MAXIS / EA / IM GROUP – PC



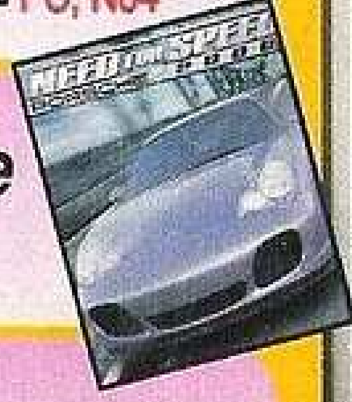
Grand Theft Auto 2
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX



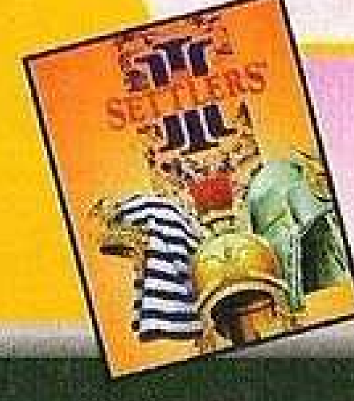
Worms Armageddon
MICROPROSE / CD PROJEKT – PC, PSX, DC, GBC



Quake 3
ID SOFTWARE / LEM – PC, N64



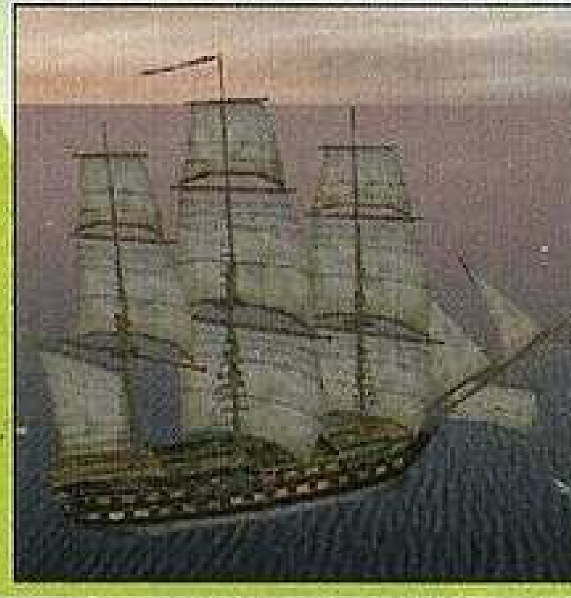
Need for Speed: Porsche
EA / IM GROUP – PC, PSX



Settlers 3
BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC

HOT 5 — NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE

1 Age of Sail 2
TALONSOFT / PLAY IT – PC
Druga część przeboju o zmaganiach żaglowców. Teraz walczysz na morzach i oceanach. Malownicze batalie, huk dział i łopot żagli tworzą klimat gry



2 Settlers IV
BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
Polska wersja Osadników ma szanse na ogromny sukces. Tym razem czekają cię potyczki z Mrocznym Plemieniem

3 NBA Live 2001
ELECTRONIC ARTS / IM GROUP – PC, PS2
Liga NBA rozpoczyna kolejny wielki sezon. Znów możesz wbiec na parkiet i zmierzyć się z największymi sławami kosza

4 B-17 Flying Fortress...
HASBRO / CD PROJEKT – PC
Latająca Forteca to nie lada atrakcja dla miłośników samolotowych symulatorów. Teraz latasz bombowcem

5 F355 Challenge Passione...
SEGA / LANSER – DC
Niezwykle realistyczne wyścigi dla wszystkich miłośników czerwonego Ferrari lub po prostu szybkich samochodów



A oto gry, które nie zmieściły się w Waszej gorącej dwudziestce. Tylko od Was zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

26 Wrota Baldura 2
INTERPLAY / CD PROJEKT – PC

27 Tomb Raider 5
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, DC

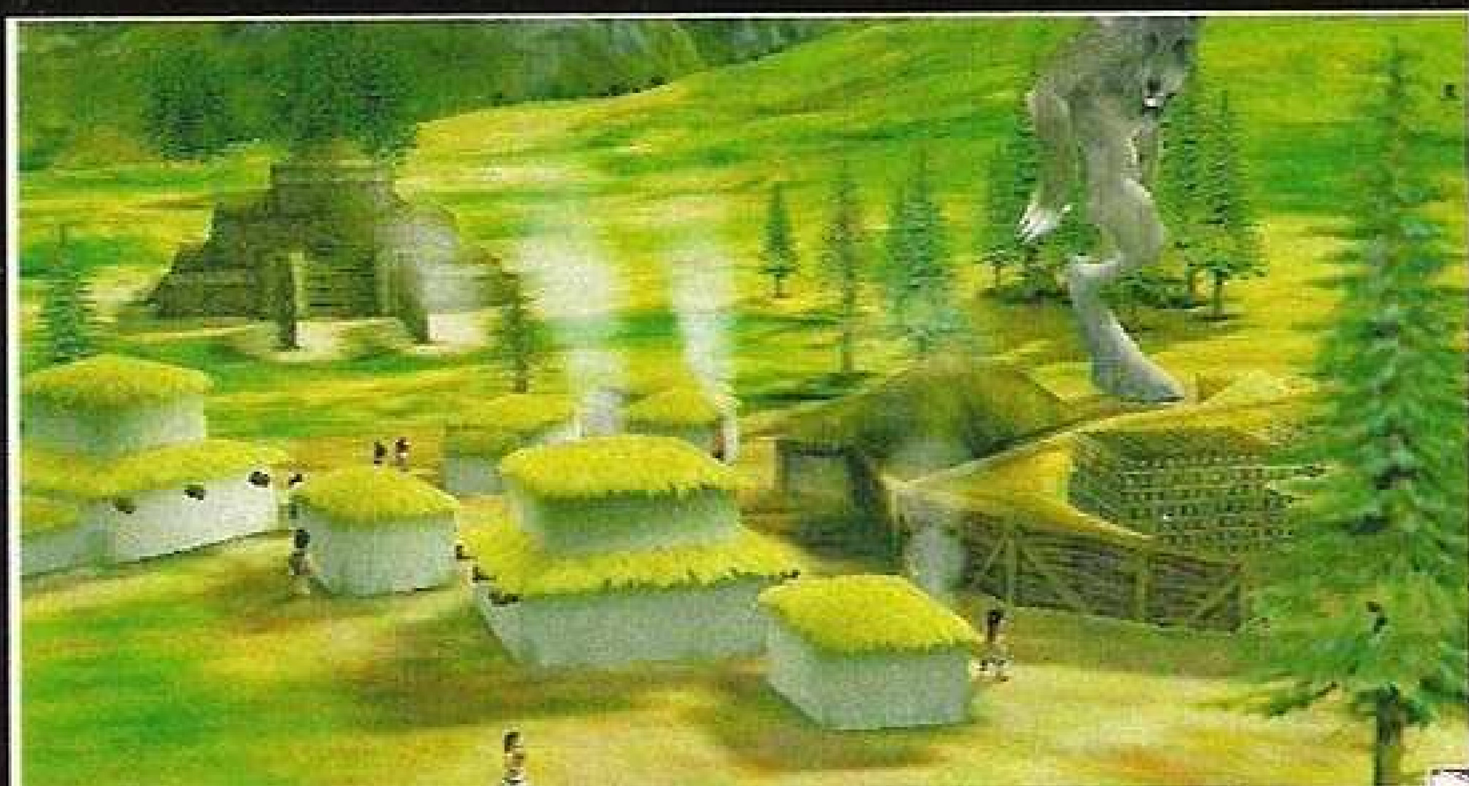
28 Colin McRae Rally 2
CODEMASTERS / CD PROJEKT – PC, PSX

29 Zeus
SIERRA / PLAY IT – PC

30 Age of Empires
MICROSOFT – PC

CLICK! miał wyjątkową okazję grać we wczesną wersję jednej z najbardziej oczekiwanych gier 2001 roku. Od tej pory redakcja codziennie skreśla kolejną kreseczkę, odliczając w ten sposób czas dzielący ją od premiery „Black & White"

BLACK&



Życie w edenowych wioskach płynie sennie i spokojnie. Mieszkańcy wygrzewają się w promieniach słoneczka, wąchają kwiatki i pielą ogródki. Do czasu...



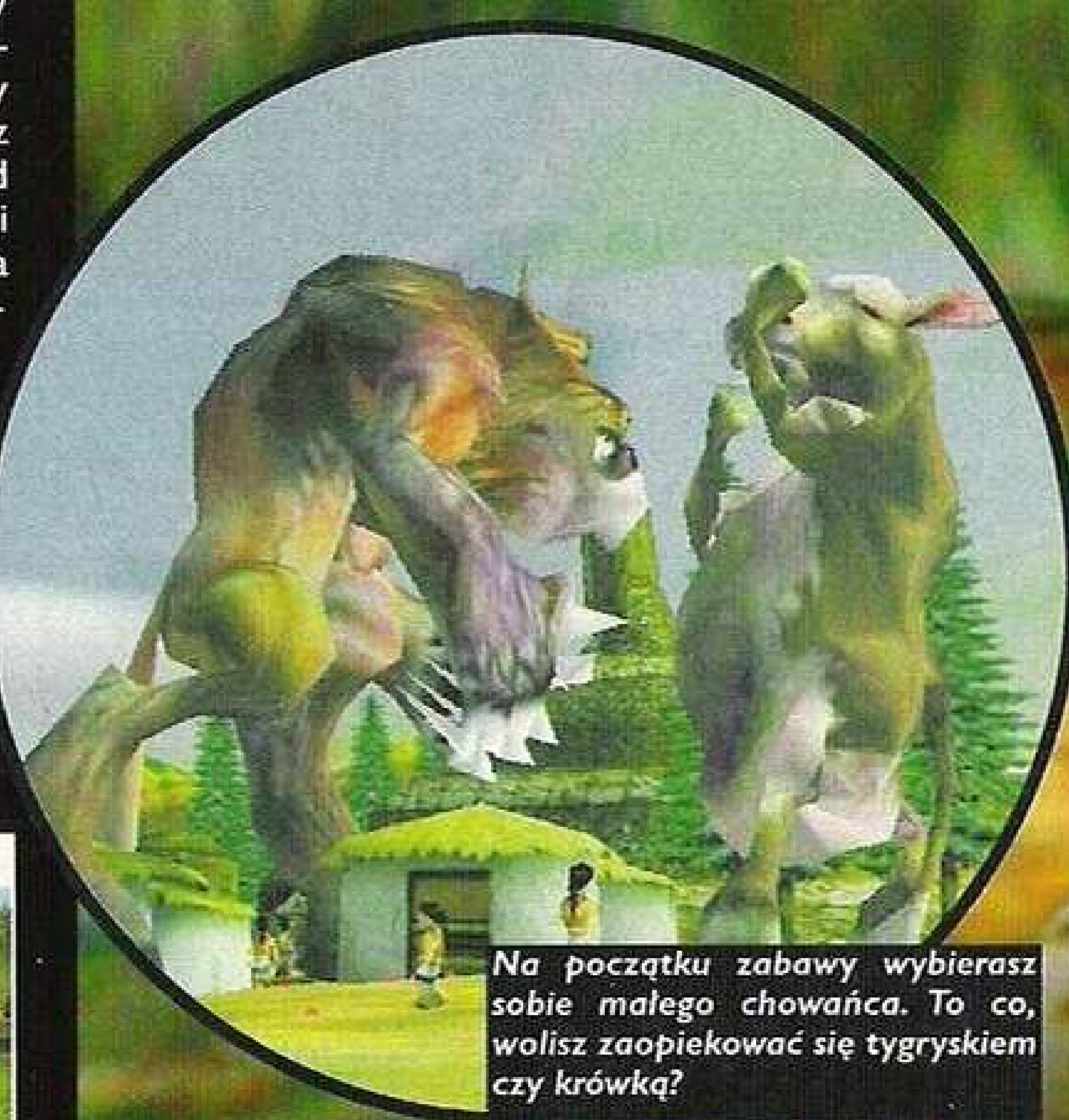
Stworzona na potrzeby gry kraina to bardzo dziwne miejsce. Dlatego nie powinieneś się dziwić, gdy na drodze spotkasz megażółwia czy innego gigaczu

Ktoś mądry powiedział kiedyś, że do zrobienia dobrej gry wystarczy garstka zdolnych rzemieślników, lecz żeby stworzyć arcydzieło – niezbędny jest choć jeden geniusz. Teorię tę potwierdza życie. Niemal wszystkie programy podpisane przez tak głośnych twórców, jak Sid Meier (CYWILIZACJA, PIRATES), Warren Spector (DEUS EX), Shigeru Miyamoto (WARIOLAND, SUPER MARIO 64) czy John Carmack (DOOM, QUAKE 3 ARENA), niosą ze sobą radość z obcowania z produktem wybitnym (ten przymiotnik jest zapewne marzeniem wielu tytułów). BLACK & WHITE też ma swojego guru. Jest nim słynny Peter Molyneux.

Człowiek ten wsławił się założeniem istniejącej do dziś firmy Bullfrog. Jego pierwszą przebojową produkcją stał się POPULOUS, program pozwalający wcielić się w rolę wszechmogącego władcy (boga?) niewielkiej wysepki. Późniejsze tytuły, takie jak dwuczęściowy MAGIC CARPET, SYNDICATE, THEME PARK, THEME HOSPITAL i DUNGEON KEEPER dorównały popularnością POPULOUSOWI i sprzedały się w wielomilionowych nakładach. Kilka lat temu Molyneux porzucił jednak macierzystą firmę i przeniósł się do nowopowstałego Lionhead Studios. Twierdził przy tym, iż pracuje nad swym najambitniejszym projektem i Bullfrog po prostu go ograniczał. Wkrótce później okazało się, że ową tajemniczą grą jest właśnie BLACK & WHITE.

Akcja CZERNI I BIELI przeniesie cię do świata zwanego Edenem. To niezwykle piękna wyspa położona z dala od jakichkolwiek problemów cywilizowanego świata. Tu czas stanął w miejscu, a ludzie wiodą spokojne, bardzo zwyczajne życie. Otoczeni przez piękno i harmonię natury, przez wznoszące się aż po horyzont góry i łąki pokryte kwieciem, pracują, bawią się, jedzą i piją. Tylko czasami zbiera im się na płacz – zdarza się bowiem, że owo piękne otoczenie staje się diabelnie niebezpieczne. Los zsyła wówczas na mieszkańców wioski krwiożerczego tygrysa bądź rekina, który rozszarpuje dziecię, co bez zgody rodziców oddaliło się od brzegu. I wtedy właśnie do akcji może wkroczyć bóg. Osoba nadprzyrodzona, która jednym ruchem dłoni potrafi przegonić złe zwierzę i w ten sposób przywrócić radość na twarzach przerażonych rodziców. Wszechmogący zyska ich dozgonną wdzięczność, a co za tym idzie, zdobędzie nowych wyznawców.

Niestety, niedawne pojawienie się bogów nad Edenem zachwiało panującą tam dotychczas równowagą. Plemiona zamieszkujące krainę (m.in.



Na początku zabawy wybierasz sobie małego chowańca. To co, wolisz zaopiekować się tygryskiem czy krówką?



Malutka chatka położona w przyjaznej człowiekowi dolinie. Żyć, nie umierać



Świątynię w tak malowniczym miejscu chciałby mieć każdy z bogów

&WHITE

Redakcja CLICKA! jako pierwsza mogła zagrać we wstępną wersję testową BLACK & WHITE. Teraz prezentujemy Wam nasze wrażenia z zabawy


Gdy bierzesz na wychowanie tygryska, musisz się liczyć z faktem, że kiedyś wyrośnie z niego prawdziwa, brykająca bestia


Wielki Kanion Colorado może się schować przy widokach z gry


Ciekawe, kto zwycięży w pojedynku gigantów. Na razie 1:0 dla krowy

Grecy, Japończycy, Tybetańczycy, Egipcjanie i Aztekowie) uświadomiły sobie przy „drobnej" ingerencji bogów, że mają sprzeczne cele. Żyjąc ze sobą w pokoju, nie mogły zrealizować swych prawdziwych marzeń np. o zdobyciu ziemi sąsiadów. Za podbicie przeciwnika, spalenie mu wioski albo przynajmniej zniszczenie plonów z pomocą bóstwa były gotowe wznieść bogu świątynię lub płacić mu daninę w żywności. W ten oto sposób bogowie zapalili promyki niepewności w sercach mieszkańców Edenu. Patrząc z góry na swe wierne armie, szykowali się do wojny o dusze! Bawiąc się śmiertelnymi ludźmi jak dzieci klockami, ścierali się o wpływy w Edenie.

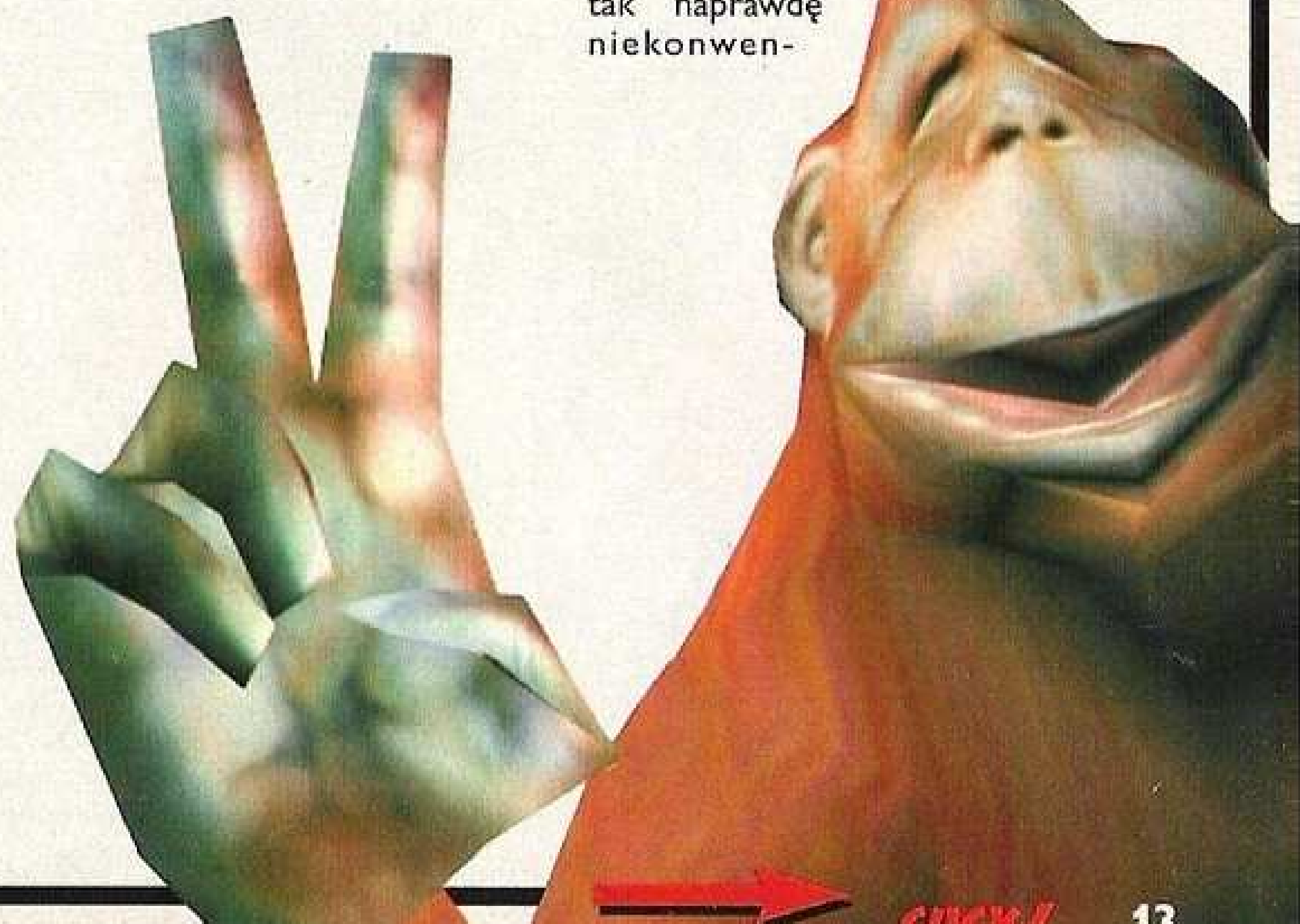
Gracz wciela się w jednego z bogów walczących o władzę nad światem. Zlatuje z chmur do Edenu i rozpoczyna mozolną naukę lokalnych obyczajów. Pomaga mu w tym sumienie ukryte pod postaciami dwóch sympatycznych, latających z szybkością błyskawicy karzełków: białego jak śnieg aniołka oraz czerwonego jak flaga ZSRR diabełka. Osobnicy ci są jak ogień i woda (tudzież czerń i biel). Podczas gdy pierwszy z nich kocha słowa uczciwość oraz sprawiedliwość, drugi miłuje zdradę, kłamstwo i oszustwo. Obaj znakomicie ze sobą współpracują i w prześmieszny sposób wyjaśniają zawiłości gry. Już dla nich samych warto skorzystać z wbudowanego w grę przewodnika, tym bardziej, że przyda się on też zaprawionym w bojach graczom!

Tuż po rozpoczęciu zabawy uczysz się zasad poruszania się po niebie nad Edenem. Początkowo okazuje się to zadaniem niezbyt prostym – autorzy BLACK & WHITE wymyślili bowiem na potrzeby gry specjalny system rozpoznający ruchy myszką. I tak, aby przesunąć się do przodu, należy schwycić odległy kawałek ziemi i podciągnąć się w jego kierunku. Aby przyjrzeć się z bliska kowalowi, należy nań odpowiednio kliknąć i pchnąć kursor do przodu. Niemałe problemy stwarza też obracanie się, ciskanie kamieniami do celu, a nawet pozornie proste przesadzanie drzewek. Z czasem jednak mysz staje się wierną poddaną i bezbłędnie wykonuje wszystkie rozkazy swojego boga (czytaj: twoje).

I wtedy na wierzch wychodzi cała prawda o BLACK & WHITE. Ta gra to tak naprawdę niekonwen-


Oj, chyba dziś twój milusiński futrzak wstał lewą nogą. Lepiej nie spotkać się z nim oko w oko


Oto twoje sumienie pod postacią dobrotliwego aniołka i figlarnego diabełka




Chowaniec to bardzo cenny nabytek w twojej stajni. Jak tylko chcesz postraszyć mieszkańców wrogiej wioski, wysyłasz go na spacerek wśród chałup


Miaaał, miaaał... Jestem malutkim kotkiem, kto się ze mną pobawi?

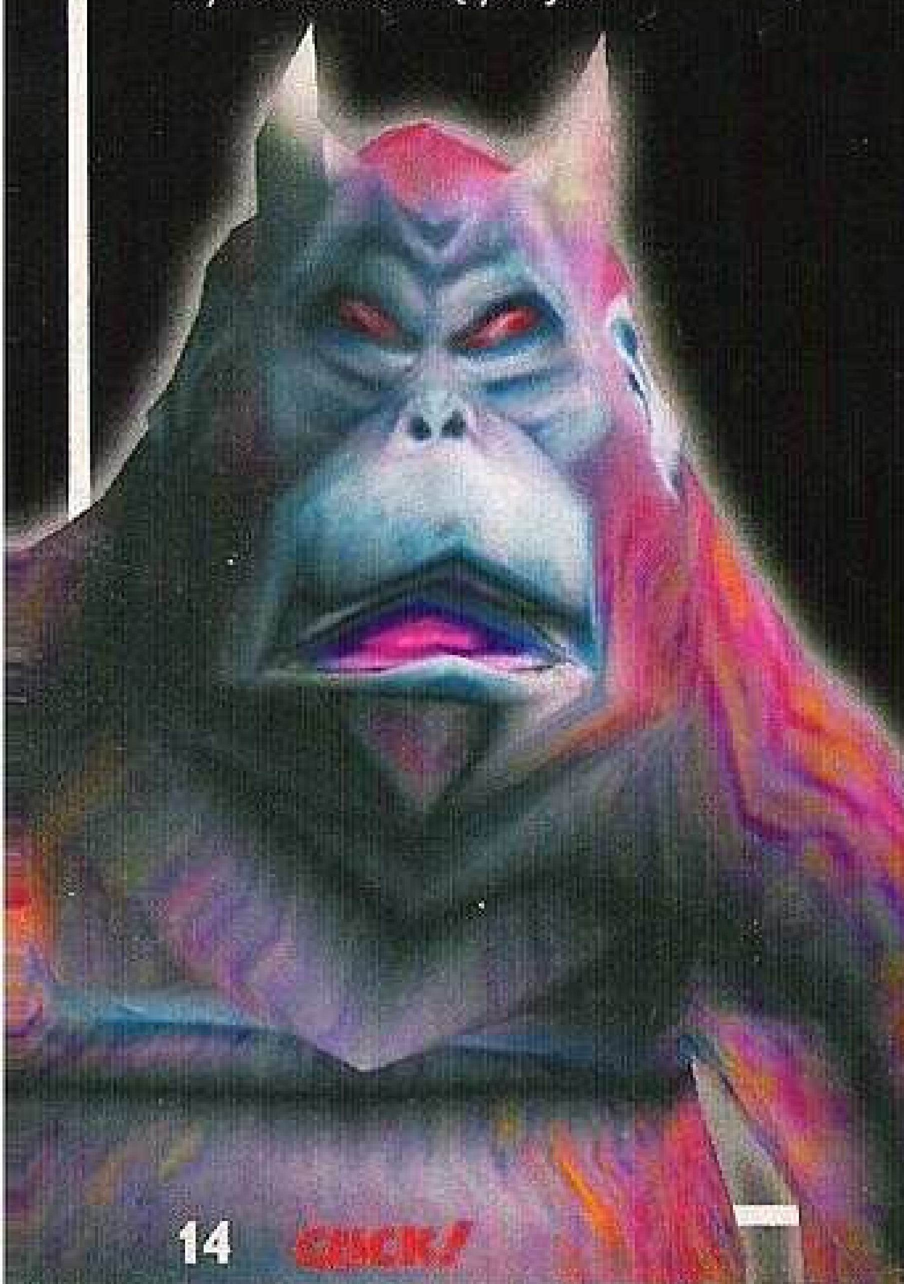
cjonalna strategia z elementami RPG i zręcznościówki, w której celem jest zdobycie maksymalnie dużej liczby wiernych. Można tego dokonać na wiele różnych sposobów, co dowodzi całkowitej nieliniowości programu. Otóż przez cały czas wybierasz pomiędzy Dobrem a Złem, a każda twoja decyzja znajduje swe odbicie w sytuacji panującej w Edenie. Jeśli chcesz, zostaniesz dobrym, litościwym bogiem, który pomaga swym poddanym, dba o nich i troszczy się o ich zdrowie. Lud kocha takich władców, modli się doń, raduje z ich towarzystwa i tańczy dookoła świątyni. Jednak także i okrutny bóg, pastwiący się nad mieszkańcami wioski i zsyłający nań plagi bądź inne nieszczęścia, zyskuje uznanie. Tchórzliwe społeczeństwo boi się takiego władcy i woli oddawać mu cześć w nadziei, że w ten sposób go udobrucha. Szkopuł w tym, że rozmodleni wyznawcy przynoszą swemu panu moc. To dzięki niej bóg może czynić cuda, a więc zarówno pomagać swoim jak i, w zależności od humoru, dokuczać im i przetrzebiać ich szeregi. Należy jednak uważać, by wierni nie modlili się zbyt długo. Wyczerpujące, wielogodzinne modły są równie skuteczne jak epidemia cholery, natomiast brak wyznawców oznacza dla boga śmierć!

Moc ma jeszcze jeden, niezwykle ważny aspekt. Pozwala bowiem czarować, to jest rzucać uroki, ciskać piorunami, przyzywać burze, meteory bądź ścianę ognia. Nie jest to łatwe – wspomniana już technologia rozpoznawania ruchów myszy wymaga od gracza wykreślania określonych figur na ekranie! Opanowanie magii jest jednak niezbędne. Gracz powinien więc ćwiczyć ruchy myszką w każdej wolnej chwili, gdyż bez tego nie zdoła pokonać konkurencyjnych bóstw. A że w ich walce chodzi o kolejnych poddanych i kolejne porcje mocy, to można powiedzieć, że koło się zamyka.

Inną ciekawostką BLACK & WHITE jest obecność chowańców. Zaraz na początku gry bóg wybiera sobie małe, sympatyczne zwierzątko (może to być krowa, tygrys, a nawet poczciwy orangutan) i umieszcza je w swojej świątyni. Od tej chwili dba o nie jak o własnego bobasa, opiekuje się nim, wyprowadza na spacery (oczywiście na łańcuchu), a także dostarcza pożywienia. Przede wszystkim jednak wychowuje go. Gdy zwierz popisze się jakąś sztuczką bądź zrobi coś miłego, gracz może je pogłaskać po brzuchu tudzież poczęstować świeżym ziarnem. Jeśli jednak chowaniec nawali, zachowa się niestosownie bądź kogoś poturbuje, może dostać od swego pana po buzi.

To nauczy go moresu i wpoi mu zasady dobrego wychowania. Oczywiście to od boga zależy, jakiego wyhoduje sobie chowańca. Równie dobrze może uczynić z niego krwiożerczą bestię, jak i potulnego i delikatnego baranka. Ma to niebagatelne znaczenie dla toczącej się dookoła wojny. Twój podopieczny z czasem wyrasta na prawdziwego giganta, który jednym kłapnięciem szczęki rozwala w drzazgi duże,


No i co się stary tak napinasz? Jeżeli myślisz, że się przestraszę, bo jestem tylko głupią krową, to się grubo mylisz




Kotek albinos czy może malutki króliczek? Sądząc po posturze, nie jest to słabiutkie zwierzątko. Ale jak je wychowasz, będziesz mógł je głaskać po miękkim futerku


W Edenie jest wszystko. Nawet zamki w disneyowskim stylu



drewniane chałupy. Można go więc wykorzystać jako broń dalekiego zasięgu i wysłać do osady przeciwnika, by zrobił z nią porządek. A że dodatkowo posiada on moc czynienia swoich własnych cudów (pod warunkiem, że go tego nauczyłeś), to nazwanie go bombą atomową Edenu nie będzie żadnym nadużyciem.

Równie pozytywne wrażenie robi życie mieszkańców wioski. Nie są to znani z RTS-ów nieruchliwi chłopi, którzy w nieskończoność czekają na rozkazy i sami nawet palcem nie kiwną. Osadnikom z BLACK & WHITE jest znacznie bliżej do uwielbianych przez graczy Simów! Czemu? Otóż wiodą oni swoje własne, prawdziwe, wirtualne żywoty. Rytm ich dnia wyznacza praca w polu, w kuźni czy na rybackiej łodzi. Co więcej, mają oni swe przyzwyczajenia, ulubione zajęcia i przyjaciół, których odwiedzają. Zdarza się nawet, że chorują, żenią się bądź po prostu brykają po polu!

Wielką zaletą BLACK & WHITE jest też niesamowity humor. Zwalczające się dwie połówki sumienia podbiją serce każdego miłośnika czysto kabaretowych dialogów, które są niczym w porównaniu z kąśliwymi, prześmiewczymi uwagami mieszkańców wioski, którzy potrafią nabijać się z twoich niepowodzeń (na przykład z nieudanego rzutu kamieniem). Równie niesamowicie zachowują się chowańce. Gdy wybierasz swojego milusińskiego, każde z dostępnych zwierzątek stara się zwrócić na siebie twoją uwagę. Merda więc ogonem, macha łapkami, uśmiecha się i mruczy, a nawet pada na kolana i załamuje ręce w błagalnym geście! Wybrana przez gracza krowa doznaje szoku, rozdziawia pysk i nie jest w stanie nawet podziękować. Wkrótce po przetransportowaniu do wioski wpada w głęboki sen i chrapie głośniej niż pies Goofy! Mało tego, drapana po brzuszku małpa wydaje tak komiczne odgłosy, że głaszcze się ją dla samej przyjemności ich słuchania!

Również od strony graficznej gra zostala dopracowana aż po sam koniuszek ogonka. Eden wygląda lepiej niż Hawaje na zdjęciach z katalogów Orbisu! Piękne, zielone równiny, pola i wioski tworzą zapierający dech w piersiach krajobraz. Jeśli jednak okażesz się bogiem okrutnym i złym, który o litości jak dotąd nie słyszał, okolica dopasuje się do ciebie. Pastwiska poszarzeją, drzewa pousychają, zaś twoja świątynia przybierze mroczne barwy. Równie wielkie wrażenie robią gigantyczne chowańce majestatycznie przechadzające się wśród szczytów i uważające, by przypadkiem nie zdeptać wieśniaków. Uwagę zwraca też możliwość płynnego przybliżania się do obserwowanego obiektu. W ciągu zaledwie kilku sekund można przełączyć widok z panoramy wyspy na zbliżenie na jej pojedynczego mieszkańca, zdążającego właśnie do pracy w polu tudzież do wznoszenia świątyń! Oczywiście każde z plemion gustuje w nieco innej architekturze i strojach, ma inne przyzwyczajenia i inne zabawy.

Do premiery BLACK & WHITE pozostały jeszcze dwa miesiące. Lionhead Studios raz po raz przekłada ją, usprawiedliwiając się przeciągającymi się betatestami, licznymi poprawkami i usprawnieniami oraz dopracowywaniem wersji nieanglojęzycznych (w tym polskiej). Molyneux chce po prostu pokazać światu grę pozbawioną wad i w ten sposób całkowicie zdominować rynek. Czy mu się to uda? Wszystko wskazuje na to, że tak. Wczesna wersja BLACK & WHITE, którą jako jedyni mieliśmy okazję przetestować, jest wystarczająco wspaniała, by oderwać graczy od innych produkcji. I z pewnością wywoła niekończącą się rozpacz wśród pecetowej braci. Lionhead Studios zapowiedziało bowiem, że po BLACK & WHITE w całości poświęci się konsolom nowej generacji...



Czary mary, czary mary. Zaraz zrobię jakiś cud, tylko jak szło to zaklęcie?

PC	PS2	N64	DC	PL

Black & White
Gigantyczna Strategia

135 zł	Electronic Arts/ IM Group	1 – Internet

Min: Pentium 350, 64 MB RAM, akcelerator
Zal: Pentium II 233, 128 MB RAM, akcelerator

Grafika – Dźwięk – Frajda –

+ Wiele oryginalnych i ciekawych pomysłów, piękna grafika i sporo humoru
– Apetyt rośnie w trakcie jedzenia i niektórzy nie zostaną zaspokojeni wszystkimi zaletami gry

Na ten przebój czekaliśmy bardzo długo. I wszystko wskazuje na to, że nie zawiedzie naszych oczekiwań. Premiera już w kwietniu! –

Białe i Czarne



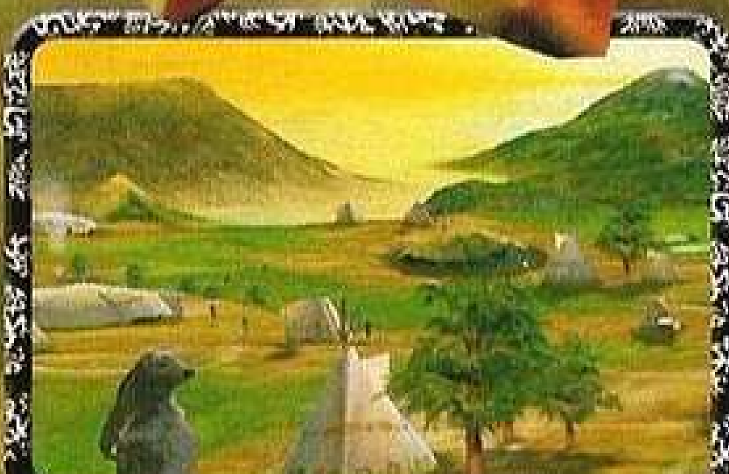
Chowańce mają tę osobliwą cechę, że wraz z upływem czasu zmieniają się. Jeśli pozwolisz im żywić się ludzkim mięsem i będziesz je nagradzał łaskotkami w zamian za zniszczenie chaty, bardzo szybko zmienią się w prawdziwe potwory, takie jak ten na rysunku.



Na szczęście możesz też zadbać o właściwą edukację swojego podopiecznego. Głaszcz go, gdy w sposób cichy i delikatny przeczłapie obok zabudowań, bij, gdy kogoś rozdepcze. Dzięki tym zabiegom twój gagatek zamieni się w kochanego przez wszystkich zwierzaczka. Szkoda tylko, że możliwość zastosowania go jako broni przeciwko wiernym twych konkurentów jest wówczas niewielka.



Masz też możliwość wychowania neutralnego chowańca, który nie będzie walczył z twoimi wrogami ani opiekował się twoimi poddanymi. No, chyba że... nauczysz go szacunku do twych wyznawców i nienawiści do wszystkich innych ludzi. To też jest możliwe!



Czy mnie wzrok myli, czy zawędrowałem do indiańskiej wioski?



Czy to UFO przyleciało? A może jakiemuś bóstwu znudziło się w domu na górze i postanowiło pobawić się w czarodzieja na dole?

Tekst: Michał „Joel” Zacharzewski

Przepastne głębiny, niezmierzony ocean, smukłe żaglowce, okręty, huk salwy burtowej. Lubisz te klimaty. Nic więc dziwnego, że co jakiś czas pojawia się gra o „tych, co na morzu”

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY-IT! może-cie wygrać grę AoS 2! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 15 III 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: W którym roku zaczęła się wojna o niepodległość USA?

AGE of SAIL II

Tym razem nie jest to jednak opowieść o piratach czy nieustraszonych i żądnych złota korsarzach. W AGE OF SAIL II nie będzie wypraw na hiszpańskie galeony ani poszukiwań wyspy skarbów. To kontynuacja gry strategicznej, okrzyczanej wielkim hitem tego gatunku. **AGE OF SAIL II przedstawia kolejne epizody z historii wielkich żaglowców. Są więc tutaj batalie, wspaniałe statki i walka na śmierć i życie.** Tym razem gra toczy się na przełomie XVIII i XIX wieku, w czasach zmagań między Rosją a Turcją, wielkiej kampanii Napoleona oraz walki Stanów Zjednoczonych o niepodległość. To właśnie na tej ostatniej wojnie koncentruje się gra. Starcia między zbuntowaną Ameryką a Zjednoczonym Królestwem to temat głównej kampanii i wielu bitew. Ogólnie na grę składa się pięć wielkich kampanii i chyba ze sto (tak, STO) scenariuszy. Oczywiście na tym nie koniec. Już teraz wiadomo, że do gry przygotowywane są dodatki, a nowe misje i scenariusze potyczek będzie można ściągać z internetowej strony producentów AGE OF SAIL II.

Sama gra zachwyca przede wszystkim wspaniałą, w pełni trójwymiarową grafiką i efektami świetlnymi. Projekty statków wykonano bardzo dokładnie, wzorując się oczywiście na autentycznych jednostkach. Program umożliwia pełny obrót pola widzenia, uniesienie kamery tak, aby patrzeć na morze i toczącą się na nim bitwę z lotu ptaka oraz dokonywanie zbliżeń, na których widać nawet malutkie sylwetki marynarzy uwijających się na pokładach. Poza tym wspaniałe wrażenie robią fale oraz zmiany oświetlenia w różnych porach dnia i nocy. To, że wszystko jest piękne, nie znaczy jednak, że nie ma niedociągnięć. **Twórcy gry nie zadbali o przekonująco prezentujące się efekty walki. Kiedy dochodzi do starcia między okrętami, to wygląda ono jakoś niemrawo.** O tym, który statek jest górą, można przekonać się obserwując jego wskaźnik wytrzymałości kadłuba, który wyrażony został liczbami. Czegoś tu brakuje. Co prawda widać kłęby prochowego dymu porywane przez wiatr i to, że z żagli zostają strzępy. Ale uczucie niedosytu i tak pozostaje.

W grze znajduje się bardzo dużo przeróżnych opcji. Przede wszystkim jest główny ekran widokowy pokazujący morze i flotylle. Po bokach zaś umieszczono wskaźniki poszczególnych okrętów ujawniające, z jaką prędkością płyną i jaki jest ich kurs względem wiatru. Widać również, czy okręty mają rozwinięte żagle, w jakim stanie znajdują się ich kadłuby oraz jak liczną mają załogę. Graczowi pozostawiono do wyboru takie rzeczy jak ożaglowanie, przydzielenie pracy załodze



Stateczki małe i duże, czyli dla każdego coś miłego. To co, wsiadasz?



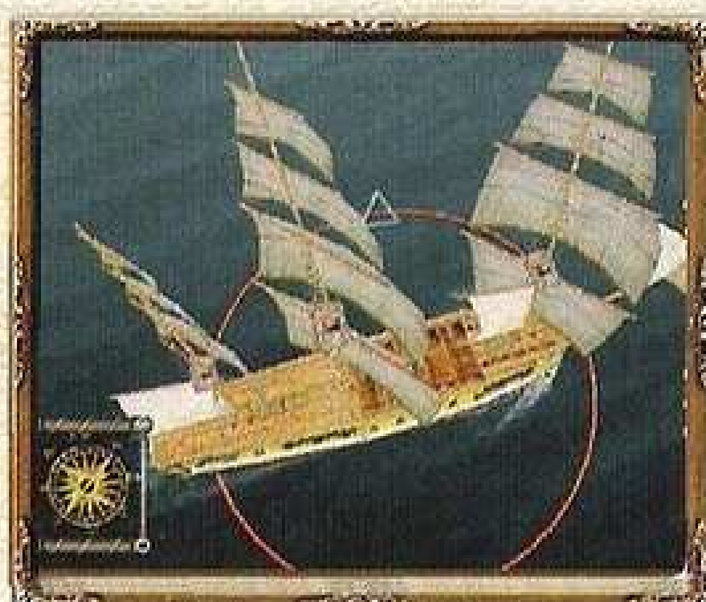


Żegnaj mamo. Do widzenia kochany lądzie. Nie wiadomo, kiedy znów się spotkamy



Ach, jakie spokojne morze. Czy nie jest to jednak aby cisza przed burzą? Wszystkie wilki morskie już ostrzą kły na nadchodzącą batalię

czy ustawienie parametrów ostrzału armatniego. **Możesz zdecydować się na rejs pod pełnymi żaglami lub częściowo je zwinąć na czas walki. Podejmujesz także decyzję, ilu ludzi powinno trwać na stanowiskach bojowych, ilu przy działach, a ilu ma się zająć ożaglowaniem.** Ale to nie koniec wyborów, przed jakimi staniesz. Przede wszystkim musisz zdecydować, jaka jest twoja taktyka: ofensywna, defensywna czy neutralna. Kiedy przyjdzie czas na salwy burtowe, możesz również wybrać rodzaj amunicji. W grze pojawiają się pociski pełne, mniejsze, ale podwójne, kule łańcuchowe oraz kartacze. Pozostaje jeszcze w kogoś wycelować. Strzelasz w olinowanie wrogiego okrętu, aby go unieruchomić i dopaść, czy może w kadłub, aby rekiny „zajęły się" jego załogą?



Obrót w prawo albo w lewo. Kto cierpi na chorobę morską, lepiej niech siedzi w domu

Zaczynasz grę jako podrzędny kapitan rozpadającej się łajby, a możesz dojść nawet do stanowiska admiralskiego. Gdy pod twoją komendą znajduje się już cała flota, musisz zająć się wszystkimi okrętami naraz albo po kolei. Dowodzenie taką armadą bardzo ułatwia opcja wyboru gotowych formacji. Można pływać linią, jeden statek za drugim, burta w burtę, stosować szyk roju albo kilka luźnych formacji. Każda opcja służy oczywiście innemu celowi. **Dla leniwych oficerów przewidziano nawet możliwość automatycznego pościgu za jednostkami wroga.** Na pozór wszystko wydaje się proste, ale to wrażenie pryska, jeśli weźmie się pod uwagę siłę i kierunek wiatru, szybkość poszczególnych jednostek, wyspy i rafy znajdujące się po drodze... Na pocieszenie pozostaje fakt, że mogłoby być jeszcze trudniej, gdyby autorzy gry uwzględnili jeszcze prądy morskie... Na szczęście zlitowali się nad graczami. Wielką zaletą AGE OF SAIL II jest fakt, że mimo różnorodności opcji i żeglarskiej terminologii, gra jest grywalna i w sumie dość prosta w obsłudze. Zapewnia jej to przejrzyste menu i możliwość sterowania upływem czasu. A tak! **AGE OF SAIL II jest na pozór Strategią Czasu Rzeczywistego, ale można tu akcję zatrzymać, spowolnić albo przyspieszyć (nawet trzydziestokrotnie!).** Tak więc, gdy nadchodzi czas trudnych manewrów na zdradliwych cieśninach, można grać w tempie ślimaka, a kiedy trzeba gonić statki wroga na drugim końcu mapy, można grę przyspieszyć, aby nie umrzeć ze starości przed klawiaturą. Trzeba przyznać, że bitwy robią wrażenie. W grze występuje 120 typów okrętów i statków, zaś w jednej bitwie może brać udział nawet 60 jednostek.

Sama kampania pozostawia pewien niedosyt – schemat walki zawsze jest taki sam: zdobyć/zniszczyć jak najwięcej okrętów wroga, tracąc przy tym jak najmniej własnych. Udało się? To świetnie! Na ekranie pojawia się krótka informacja o zwycięstwie, zdobytym złocie i punktach prestiżu (te potrzebne są do awansu). Teraz w ramach krótkiej przerwy nadchodzi czas zakupów. Za pieniądze można wyremontować własne okręty, wynająć załogę, dokupić działa albo nowe statki. Gotowy? Świetnie, czeka cię kolejna ekscytująca misja. Tym razem chodzi w niej o to, aby zdobyć/zniszczyć jak najwięcej okrętów wroga...

Znów czegoś brakuje. Wszystko wskazuje na to, że gra nie należy do zbyt wciągających. Łza się w oku kręci na myśl o PIRATES czy choćby CORSAIRS... To była urzekająca podróż po nieznanych wodach... Tutaj to twarda strategia marynistyczna. Walczyć i wygrać – to twoje jedyne zadanie.



Sterowanie statkiem wcale nie jest takie proste, jak to się może wydawać. Ile tu opcji do wyboru! Ile różnych możliwości!



Bardzo ładna strona w klimacie gry z dużą ilością screenów, informacji o rozgrywce i możliwością gry on-line

PC | PSX | N64 | DC | A

Age of Sail II

Morska Strategia

159 zł | Talonsoft / Play-It | 1-2 graczy

Min: Pentium 200, 32 MB RAM, akcelerator
Zal: Pentium II 200, 64 MB RAM, akcelerator

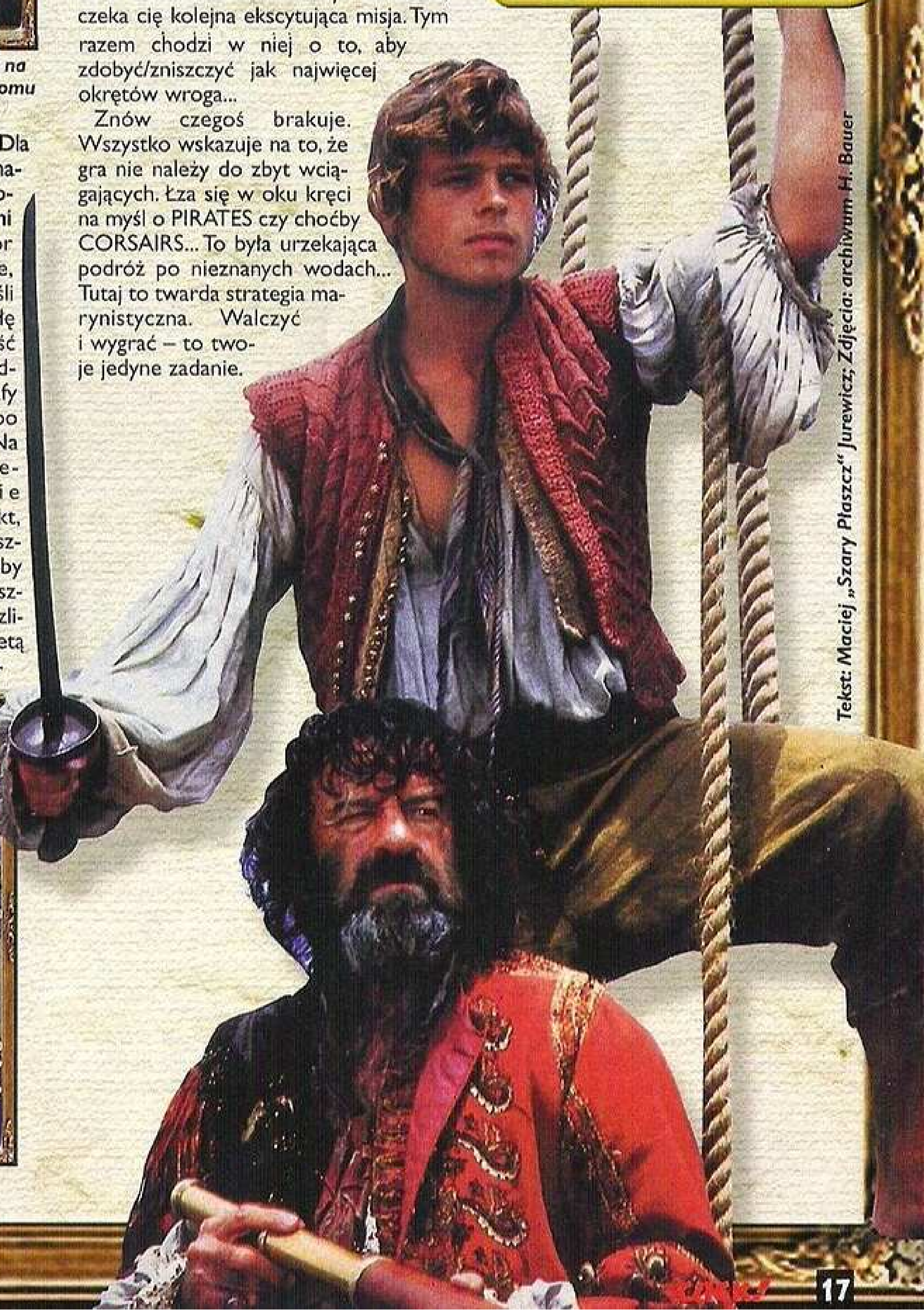
Grafika 5 | Dźwięk 6 | Frajda 4

+ Wspaniała grafika 3D oraz piękne modele okrętów spodobają się wszystkim graczom

– Rozgrywane kampanie oraz scenariusze są, mówiąc krótko, niezbyt wciągające

AGE OF SAIL II jest grą dla tych, którzy zakochali się w części pierwszej i uwielbiają każdy tytuł poświęcony morzu i zmaganiom armat/d

5-



Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz, Zdjęcia: archiwum H. Bauer

B-17

FLYING FORTRESS THE MIGHTY 8TH

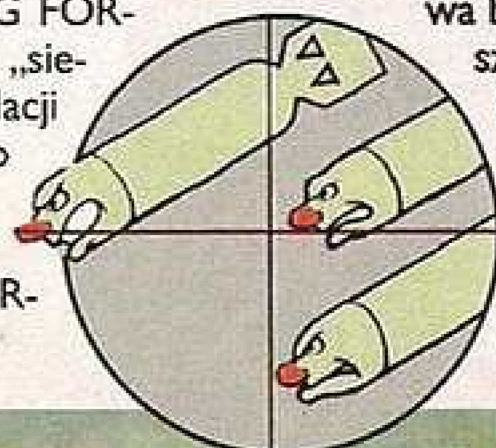
Nie ma chyba miłośnika symulacji lotniczych, który nigdy nie próbował swoich sił za sterami myśliwca z czasów II wojny światowej. Spifirey, Thunderbolty czy nawet Zero – to wszystko już było. Czego jednak zawsze brakowało? Oczywiście bombowców!

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę B-17 Flying Fortress The Mighty 8th! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 15 III 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Kiedy rozpoczęła się aliancka ofensywa bombowa przeciwko III Rzeszy?

Ciężkich, powolnych maszyn, mogących swoim niszczycielskim ładunkiem obrócić w perzynę lotnisko, fabrykę lub jakiekolwiek inne interesujące miejsce. Do tej pory pojawiło się oczywiście kilka gier, w których można było polatać wielosilnikowymi potworami. Zawsze jednak były one tylko dodatkiem do symulacji myśliwców.

Cofnij się teraz na chwilę o osiem lat wstecz. Gdzieś koło roku 1992 (tak, tak, wtedy już były komputery) firma Microprose wypuściła na rynek pierwszy symulator ciężkiego bombowca. Był nim niezapomniany B-17 FLYING FORTRESS. Na nowe wcielenie „siedemnastki" miłośnicy symulacji musieli jednak czekać aż do dnia dzisiejszego. No i stało się. Oto właśnie w twoje ręce trafił B-17 FLYING FORTRESS THE MIGHTY 8TH.



Nowy symulator zapowiadany był już od ponad roku. Internet huczał od wieści o tym, czegóż to możesz się spodziewać po kolejnym B-17. Obiecywano supersymulację, „jakiej jeszcze nie było". Co z tych obietnic i życzeń zostało? Ocena nie jest łatwa...

B-17 II przenosi cię w czasy II wojny światowej, a konkretniej do 1943 roku, kiedy to rozpoczyna się aliancka ofensywa bombowa przeciwko III Rzeszy. Sercem gry jest kampania historyczna. Możesz ją rozegrać jako dowódca bombowca (bomber commander) lub dowódca całego dywizjonu (squadron commander). Korzystając z pierwszej opcji, zostajesz dowódcą jednej z Grup Powietrznych Lotnictwa USA. Wybierasz sobie dywizjon, bombowiec, załogę i... do boju! Czeka cię 25 misji, w czasie których musisz zbombardować, co trzeba, i nie dać się zabić. Od tej pory twoje „życie" będzie składało się z odpraw, lotów bojowych i opiekowania się załogą. W B-17 II razem z tobą jest jeszcze dziewięciu ludzi. Autorzy gry postarali się, abyś po kilku lotach naprawdę uważał ich za „swoją załogę". Każdy z nich ma imię, nazwisko oraz zestaw cech, które zmieniają się w trakcie trwania kampanii. Kolejny lot bojowy daje im nowe doświadczenia i podnosi ich umiejętności. W tym miejscu B-17 II przypomina trochę przygodówkę, rozgrywającą się na pokładzie bombowca.



Gra została tak skonstruowana, że nie musisz „mieć na głowie" całego bombowca. Możesz np. odbyć lot jako tylny strzelec. Resztą stanowisk będzie kierował komputer, korzystając z umiejętności poszczególnych członków załogi. Bardzo szybko dowiesz się, jak cenny jest doświadczony bombardier czy nawigator. Oprócz prowadzenia załogi do walki twoim zadaniem będzie również dbanie o morale podwładnych. Pamiętaj więc, że zmęczony żołnierz walczy znacznie gorzej.

Drugim sposobem na rozegranie kampanii jest opcja dowódcy dywizjonu. Tu masz do swojej dyspozycji kilkanaście bombowców i stukilkudziesięciu ludzi. Zasady gry są takie same, z tym że teraz


Samoloty prezentują się rzeczywiście ślicznie. W grze możesz podziwiać każdy element oznakowania, budowy zewnętrznej i wystroju kokpitu


Krajobrazy prezenują się bardzo dobrze. Szkoda tylko, że są kompletnie wyludnione


Wybuchy wyglądają naprawdę realistycznie. I na pewno bardzo cię ucieszą


Raz trafiasz ty, innym razem zestrzeliwują ciebie. Przygotuj się na taką ewentualność


Strzelanie do przeciwnika to pestka, jeśli masz sokole oko i pewną rękę


Czujesz, jak przyjemnie unosisz się w powietrzu, jaki jesteś lekki. A gdzie grawitacja?

możesz sam wybierać cele, trasy lotu i sposoby ataku. Oprócz tego zarządzasz całym dywizjonem. Do ciebie należy zabezpieczenie remontów samolotów, uzupełnień załóg i zapewnienie im wypoczynku.

Oprócz lotów na pokładzie B-17 w każdej chwili możesz przesiąść się do kabiny eskortujących nalot myśliwców, a nawet do samolotów przeciwnika. Do dyspozycji oddano ci amerykańskie P-38 Lightning, P-47 Thunderbolt, P-51 Mustang oraz niemieckie Me-109, Fw-190 i odrzutowe Me-262. Zapomniano natomiast o należących do RAF-u różnych wersjach Spitfire'ów. Czyżby amerykański autor gry nie pamiętał o udziale samolotów RAF-u w osłonie wypraw bombowych?

Oceniając grywalność B-17 II, śmiało można jej wystawić bardzo dobrą notę. Gra doskonale oddaje klimat „pracy" załóg bombowców w tamtym okresie. Znacznie trudniej ocenić realizm symulacji. Niektóre elementy zasługują na bardzo wysoką notę, a inne od razu nadają się do wymiany. Możliwości strzelców pokładowych bombowców nie budzą zastrzeżeń. Zestrzelenie nieprzyjacielskiego samolotu to nie „kaszka z mleczkiem". Podobnie umiejętności niemieckich myśliwców. Jeżeli włączysz im opcję wyższą niż novice, przestają się zachowywać jak pozbawione mózgu istoty i stają się myśliwcami z krwi i kości. Nie ma mowy o podchodzeniu bombowca od ogona. Swoje ataki przeprowadzają błyskawicznie z dużej wysokości i przy sporej prędkości. Sprawy mają się dużo gorzej, jeżeli chodzi o amerykańskie myśliwce. Momentami wydają się „bezradne" jak dzieci we mgle. **Skoro autorzy gry zapomnieli też o umożliwieniu wydawania poleceń samolotom osłony, to eskorta myśliwska okazuje się czasami zupełnie bezużyteczna.** Kolejne „dziury" znajdują się w modelach lotu poszczególnych samolotów. Generalnie wszystkie maszyny (z B-17 włącznie) są za szybkie. Co ciekawe, i zupełnie nierealne, obładowany bombami B-17 zachowuje się niczym lekki bombowiec. Ponadto zapomniano o tak elementarnych sprawach jak korkociągi oraz efekty przeciążenia.



Graficznie B-17 powala na kolana (przynajmniej na pierwszy rzut oka). **Samoloty zostały bardzo dobrze odwzorowane od środka i na zewnątrz. Wystarczy zresztą popatrzeć na obrazki. Wszelkie efekty: wybuchy, dymy i chmury także stoją na bardzo wysokim poziomie.** Ziemia poprzecinana jest drogami, lasami, liniami kolejowymi i rzekami. Niestety, te przestrzenie zdają się kompletnie bezludne. Poza celami wyznaczonymi do bombardowań nie ma do czego strzelać.

Mocnym punktem gry okazuje się dźwięk. Ostrzał artylerii przeciwlotniczej został zrobiony chyba najlepiej ze wszystkich, jakie możesz usłyszeć (w symulatorach). Dźwięki są bardzo realistyczne. Czasami nawet aż za bardzo. Przeraźliwy krzyk palącego się tylnego strzelca naprawdę zapada na długo w pamięć i robi bardzo nieprzyjemne wrażenie.

Jak się okazuje, B-17 II jest grą bardzo nierówną. Świetna grywalność łączy się z dużymi brakami w realizmie symulacji. Wielka szkoda – mógł to być przebój, który na długo zagościłby na twardych dyskach. Zamiast tego otrzymałeś, niestety, kolejny symulator wydany za szybko i za wszelką cenę. Mimo wszystko miłośnicy symulacji z II wojny światowej powinni go spróbować.





Jak przystało na stronę poświęconą samolotom, masz tu przegląd ich modeli, opis załogi i duży wybór screenów



Tekst: Przemysław „Youzi" Szynkora

EA SPORTS NBA LIVE 2001

Czy gra pozbawiona fabuły i lejącej się hektolitrami krwi jest w stanie zatrzymać gracza przy komputerze? Oczywiście, że tak. Najnowsze dziecko EA Sports jest tego najlepszym dowodem. Przekonaj się sam!

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać grę NBA LIVE 2001! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 15 III 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: co oznacza skrót NBA?


Liga NBA rozkręca się na dobre. Właśnie zaczynasz sezon 2001

Na premierę najnowszej części NBA LIVE gracze czekali bardzo długo. Program miał pojawić się w sklepach w połowie października, jednak z nieznanych przyczyn autorzy przełożyli jego premierę na luty. Na szczęście długi czas oczekiwania umiliły inne sportowe gry Electronic Arts – znakomite FIFA 2001 i NHL 2001. A dziś można już swobodnie zasiąść przed komputerem, włączyć monitor i wpatrywać się do znudzenia we wspaniałe logo NBA LIVE 2001 oraz tradycyjnie przeciętne intro.

O najważniejszych zmianach, jakie nastąpiły w programie, przekonasz się już po pięciu minutach zabawy. Otóż gra pozostała najdoskonalszym symulatorem koszykówki, jaki pojawił się na peceta! Gracz wciąż bierze udział w rozgrywkach najlepszej zawodowej ligi świata, ściera się z takimi gwiazdami jak Vince Carter i Jason Kidd, rzuca kosza za koszem. Nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie to, że najważniejsze opcje pozostawiono właściwie bez zmian. Nadal możesz zagrać jeden mecz, rozegrać cały sezon, wziąć udział w play-offs, a nawet poszaleć pod zwyczajnym, podwórkowym koszem otoczonym siatką (system „jeden na jednego"). Przy tym nic nie stoi na przeszkodzie, byś wybrał dowolny poziom trudności (cztery do wyboru), swą ulubioną drużynę, ukochanych graczy, a nawet długość pojedynku. **Wszystko pięknie, ale czy rzeczywiście nie można wymyślić nic nowego w dziedzinie symulatorów koszykówki?** Czy w kolejnych edycjach NBA LIVE czeka cię już tylko coraz lepsza grafika i coraz nowsze składy? Nudno by było...

Mecze z pewnością przypomną ci to, co widziałeś już w NBA LIVE 2000. Zawodnicy wbiegają na parkiet, rozgrzewają się, dodają sobie otuchy. Kamera krąży pomiędzy nimi, pokazuje ich gesty, uśmiechy, klepnięcia po plecach. Wszystko wygląda zaś dokładnie tak, jak podczas telewizyj-


Dobra kondycja przyda się podczas galopowania z piłką od kosza do kosza


Żeby za każdym razem trafić do kosza, musisz najpierw trochę poćwiczyć


Zabawa na podwórku „jeden na jednego" to świetny trening

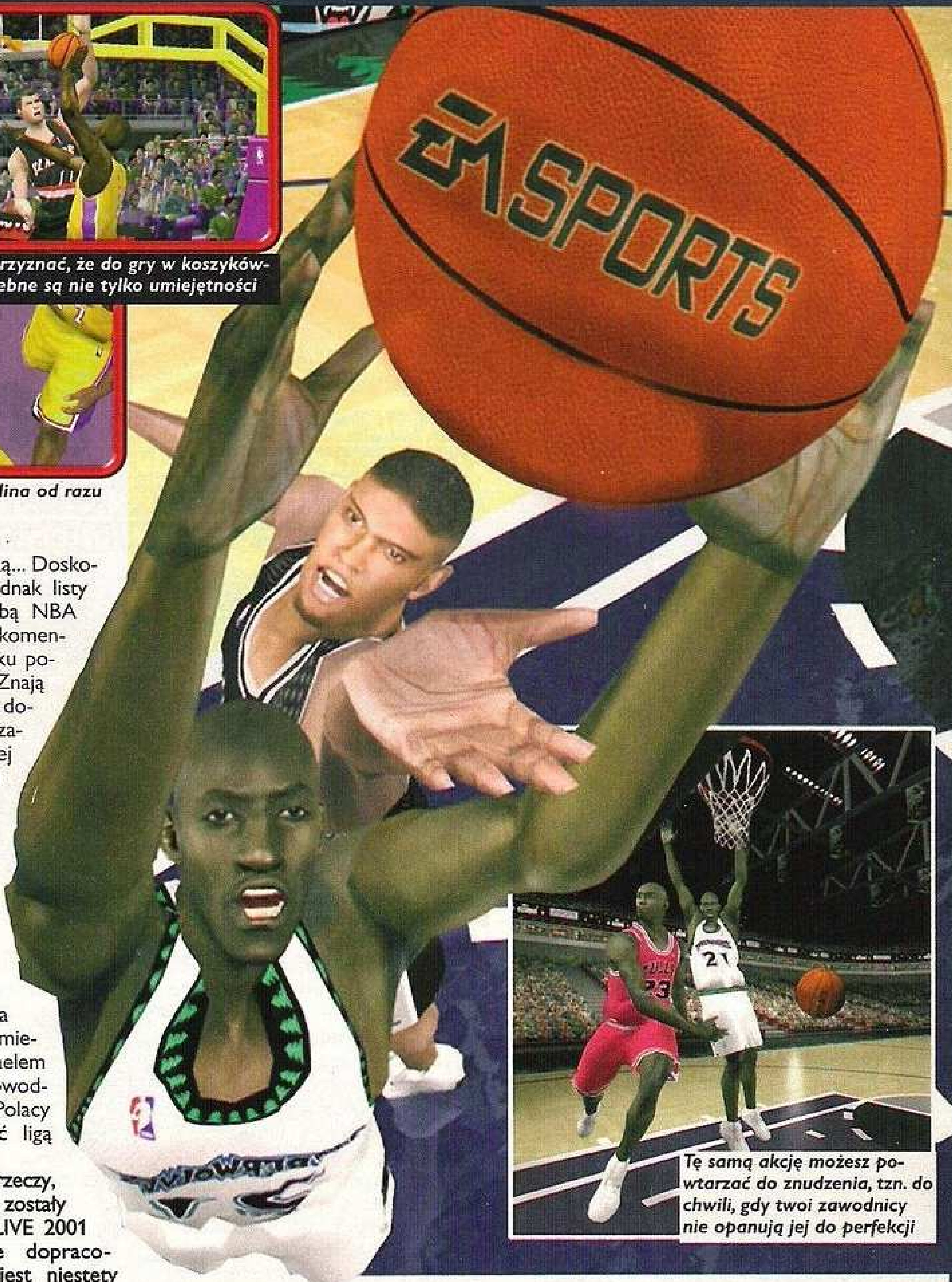

Potem już nikt ci nie podskoczy, a w każdym razie ty przeskoczysz innych





Trzeba przyznać, że do gry w koszykówkę potrzebne są nie tylko umiejętności

Zmaganie pod koszem to najbardziej widowiskowa część meczu. Adrenalina od razu podskakuje, emocje sięgają zenitu, a publika szaleje. Więc lepiej traf



nych relacji z Los Angeles czy Chicago. Jak łatwo się domyśleć, programiści EA Sports po raz kolejny ulepszyli grafikę. Stała się ona zdecydowanie lepsza od tej, którą widziałeś w wersji 2000. **Poprawiono modele postaci, dobór kolorów skóry, kształtów twarzy, rodzajów zarostu, włosów, nosa, oczu itd.** Dopracowano też animację zawodników, dzięki czemu poruszają się oni jeszcze naturalniej. Podania, wsady i bloki wykonują z dużo większą gracją! Najwyraźniej autorzy NBA LIVE 2001 dążą do jeszcze realistyczniejszego odwzorowania zachowań gwiazd kosza podczas meczu. Twoi podopieczni potrafią w przypadku niesprawiedliwej ich zdaniem decyzji sędziego zdenerwować się i machnąć z wściekłością ręką. Po wykonaniu udanego wsadu cieszą się jak dzieci, tudzież zaciskają zęby i robią poważną minę mającą świadczyć, że dla nich to nie pierwszyzna. A po przegranym spotkaniu smutno zwieszają głowy, co genialnie wychwytuje kamera. Cały ten spektakl sprawia, że gracz zżywa się jeszcze bardziej z prowadzoną przez siebie drużyną i czuje się odpowiedzialny za wszelkie niepowodzenia. To się nazywa skuteczny efekt psychologiczny!

Zmiany szaty graficznej gry nie ominęły samego stadionu. Ławka rezerwowych naprawdę żyje i nie poprzestaje na całkowicie biernej obserwacji meczu. Podobnie tłum na trybunach nie jest już tylko gromadą anonimowych plam, ale autentyczną publicznością. Szkoda tylko, że w niektórych ujęciach kamery widać, jak bardzo płaską... Doskonała grafika nie kończy jednak listy atrakcji, jakie niesie z sobą NBA LIVE 2001. Otóż panowie komentujący wydarzenia na boisku poprawili swe umiejętności. Znają dużo więcej słów, znacznie dokładniej przyglądają się zawodnikom oraz ciekawiej wypowiadają się o ich zagraniach. Bawi tryb franchise, dzięki któremu możesz skusić do swej drużyny najlepszych zawodników i wraz z nimi sięgnąć po najwyższe trofea. Olbrzymią frajdę niesie też rozgrywka w trybie „jeden na jednego". O każdej porze dnia i nocy możesz zmierzyć się z Michaelem Jordanem i udowodnić mu, że to Polacy powinni trząść ligą NBA!

Jedną z rzeczy, które nie zostały w NBA LIVE 2001 należycie dopracowane, jest niestety sama rozgrywka. Każdy, kto zetknął się z którymkolwiek produktem EA Sports, wie, że do zwycięstwa przydaje się małpia zręczność i znajomość setek mniej lub bardziej ważnych klawiszy. Opanowanie wszystkich zajmuje naprawdę sporo czasu, na szczęście jednak daje olbrzymią satysfakcję. Tym bardziej, że w programie pojawiło się kilka nowych rodzajów zwodów i wsadów, które wyglądają naprawdę efektownie! **Nieco gorzej ma się sytuacja z podaniami. Już w NBA LIVE 2000 posłanie piłki do konkretnego gracza było dość trudne.** Jakimś dziwnym sposobem programiści EA Sports tego nie zauważyli i w wersji 2001 ów błąd pojawia się po raz kolejny. Ponadto zdarza się, że stojący pod koszem dryblas zamiast naturalnego i skutecznego wsadu próbuje doń wrzucić piłkę – co jest oczywiście trudniejsze i nie zawsze mu wychodzi. A przecież takich zagrań w telewizji nie zobaczymy! Dobrze chociaż, że zadbano o to, by gracz musiał liczyć na całą drużynę, nie zaś na jej liderów. Samodzielne rozpoczęcie i zakończenie akcji należy już do rzadkości, dogodną pozycję do rzutu po prostu trzeba sobie wypracować!

Czy zatem warto sięgnąć po NBA LIVE 2001? Dla zdeklarowanych miłośników serii sprawa wydaje się być oczywista, jednak zwyczajny gracz może mieć z podjęciem decyzji niemały problem. Wszak NBA LIVE 2000 kosztuje dziś grosze...



Tę samą akcję możesz powtarzać do znudzenia, tzn. do chwili, gdy twoi zawodnicy nie opanują jej do perfekcji



Bieg, wyskok i wrzutka. Oto sprawdzona recepta na sukces twojej drużyny. Pamiętaj jednak, że przeciwnik nie będzie stał bezczynnie i patrzył, jak wygrywasz



Strona poświęcona koszykówce to przede wszystkim info o grze, odrobina screenów i zasad rządzących rozgrywką

PC | PS2 | N64 | DC | A

NBA Live 2001

Wirtualna Koszykówka

139 zł	EA Sports / IM Group	1-8 graczy

Min: Pentium 200, 32 MB RAM, 90 MB HD
Zal: PentiumII 300, 64 MB RAM, 90 MB HD

Grafika 5+ | Dźwięk 5 | Frajda 5-

\+ Świetna grafika i komentarze, zabawa lepsza niż podczas meczu w TV

– Zbyt podobna do poprzedniej wersji, niezbędne opanowanie dużej ilości klawiszy

Seria NBA LIVE z odcinka na odcinek prezentuje się ciekawiej. Niestety, na ogół różnice między kolejnymi wersjami są niewielkie

5

Tekst Michał „Joel" Zacharzewski

STUPID INVADERS



Obcy przez pięć lat na Ziemi obejrzeli miliardy telenoweli i wypili hektolitry coli

Piękna i kolorowa grafika, urocze i zabawne postacie, dużo humoru. Czy to wystarczy do tego, żeby gra była dobra? Niestety, nie



Łowca tylko czyha na to, żeby zamrozić bohaterów i dostarczyć ich Doktorkowi



Tak właśnie się kończy, jeżeli nie doceni się możliwości Obcych

Na pierwszy rzut oka wszystko wskazuje na to, że STUPID INVADERS będą przebojem. Przygodówki, gatunek na lekkim wymarciu, potrzebują przecież humoru, ciekawej i zaskakującej akcji. Przygodówki potrzebują Bohatera przez duże B! A wydaje się, że Głupi Najeźdźcy, czyli sympatyczni Obcy, którzy rozbili się na Ziemi, doskonale nadają się na to stanowisko. Pięcioro Obcych (a każdy inny, zarówno fizycznie, jak i psychicznie) żyło spokojnie do czasu, gdy dowiedział się o nich pewien Naukowiec i postanowił dołączyć ich do swojej kolekcji. Przez to właśnie musieli wygramolić się ze swoich foteli przed telewizorem, porzucić zdrową żywność (colę oraz popcorn) i uciekać najpierw przed Łowcą (pracownikiem Doktorka), a potem przed innymi zwariowanymi niebezpieczeństwami. **A że Obcym brakuje niejednej klepki, to i w grze nie mogło zabraknąć ogromnej dawki humoru.** Wystarczy wspomnieć o tym, że zabawę rozpoczniesz w gustownej ubikacji, z której musisz wydostać się przy użyciu... papieru toaletowego. Potem jest równie wesoło. Na swojej drodze spotkasz wybuchające kurczaczki (i ich gigamamę), rozpuszczonego Mikołaja czy pewnego różowego miłośnika Obcych (panienek). Dużego uroku zabawie dodaje śliczna grafika, pełna tzw. majtkowych kolorków, różów, błękitów itp. **Ta gra prezentuje się zupełnie jak dobry film animowany z superscenariuszem.**

No właśnie, i tutaj zaczynają się problemy. Gry to nie filmy! Jeżeli ktoś zapragnie obejrzeć kolejną część „Króla Lwa" czy innego „Alladyna", to może na niego iść do kina. A jeżeli już wydaje pieniądze na przygodówkę, to wymaga od niej czegoś więcej niż zaprezentowania kilku zabawnych historyjek. **Niestety, szybko odniesiesz wrażenie, że twórcy STUPID INVADERS albo chcieli bardzo szybko skończyć swoją grę, albo nie bawili się wcześniej w żadną przygodówkę.** Co można im zarzucić?

Po pierwsze, zapomnieli o tym, że gracz jest ciekawski i chciałby oprócz rozwiązywania zagadek trochę jeszcze w grze pobuszować. W takich arcydziełach, jak np. seria MONKEY ISLAND kliknięcie na prawie każdej rzeczy przynosi zabawny komentarz. W STUPID INVADERS możesz do woli wskazywać różne przedmioty – nic się o nich nie dowiesz! Nie można otworzyć części szafek, a większość przedmiotów służy tylko za „pustą" dekorację. To naprawdę zabiera połowę przyjemności z gry. **Może jednak dałoby się to jakoś znieść, gdyby nie fakt fatalnego oznaczenia lokacji.** Kiedy pojawisz się na brzegu jednego pomieszczenia, pokazuje się napis w stylu „Idź dalej". No to idziesz. Ale z drugiej strony, w niektórych miejscach nie ma żadnej informacji o dalszych przejściach. Trzeba więc z obłędem w oku klikać na krawędziach pomieszczeń, oczekując, że gdzieś jest jakieś (tajemne) wyjście. Szczytem wszystkiego jest pewna zagadka, w której trzeba znaleźć ukryty w ciemnym rogu przycisk. Pewnie! Wystarczy do tego telepatia i umiejętność widzenia w ciemności (wirtualnej oczywiście). O dziwo, twórcy gry wpadli też w pułapkę orginalnej grafiki. Zaserwowali tak udziwnione kąty oglądania przedmiotów, że czasami nie można się połapać, do czego one właściwie służą. Po pewnym czasie możesz jednak odnieść wrażenie, że te wszystkie wady są tylko sposobem na urozmaicenie zabawy! Zagadki okazują się bowiem wyjątkowo proste. **Dobrze chociaż, że problemy układają się w jedną, logiczną całość. Gdyby jednak nie zawiłości w orientacji w terenie, możnaby grę (zajmującą 4 CD) ukończyć bardzo szybko, wręcz za szybko.** A tego przecież twórcy nie chcieli, oj nie.



Jaki z tego wniosek? Gry robić każdy może, jeden lepiej, drugi gorzej... Tylko po co?



Kolorowa strona utrzymana w klimacie całej gry. Niewiele jednak na niej informacji. I ta paskudna muzyczka...

PC | PSX | N64 | DC | A

Stupid Invaders
Ładny Film, Kiepska Gra

ok.100 zł	Ubi Soft / LEM	1 gracz

Min: Pentium II 266, 16 MB RAM, 400 MB HD
Zal: Pentium II 350, 64 MB RAM, 400 MB HD

Grafika 5+ | Dźwięk 4 | Frajda 3

\+ Bardzo ładna, kolorowa grafika, spora dawka (Obcego) humoru, ciekawy scenariusz

– Złe oznaczenie przejść do kolejnych lokacji, za proste zagadki, zbyt duża pustka

Ojojoj, a mógł to być taaaki przebój. Czy dla przygodówek nie ma już żadnego ratunku? Na pewno nie w Kosmosie! **3**

Tekst: Aleksandra "Krupik" Cwalina



Do domu najlepiej dostać się przez komin. Ale w środku siedzi Mikołaj



Rezydencja Przybyszów kryje w sobie wiele tajemnic, np. Zombie w piwnicy

Przejażdżka Czerwonym Ferrari to marzenie wielu miłośników samochodów. Niestety, cena tego cudeńka jest tak wysoka, że wiele osób może je podziwiać jedynie w grach



F355 CHALLENGE

Zabawa w dwie osoby dostarcza niesamowitych wrażeń i emocji

Do tego grona możesz dołączyć także ty, a to za sprawą F355 CHALLENGE PASSIONE ROSSA. Jest to „tylko" symulator wyścigów, ale za to bardzo realistyczny. Dzięki niemu poczujesz się jak za kierownicą prawdziwego Ferrari 355.

Zaletą gry są duże możliwości zmiany parametrów samochodu. Regulacja twardości i wysokości zawieszenia, ułożenia kół czy ustawienia spoilera pozwalają dopasować zachowanie auta do własnych oczekiwań. **Dodatkowo w każdej chwili możesz włączyć lub wyłączyć cztery systemy ułatwiające prowadzenie samochodu, ale za to uniemożliwiające wykonanie niektórych manewrów.** Tracking Control utrzymuje przyczepność przy gwałtownym operowaniu gazem, a Anti-Lock Brake System (czyli popularny ABS) zapobiega poślizgom. Na szczególną uwagę zasługuje Intelligent Brake System, który odpowiada za automatyczne zwalnianie przed zakrętami. Te systemy pozwolą początkującym kierowcom na w miarę płynną jazdę i uniknięcie zbyt częstych kraks. Dodatkowym ułatwieniem jest specjalny tryb gry dla amatorów, w którym optymalny tor jazdy zaznaczono na trasie, a spiker cały czas podpowiada, jak jechać.

Swoje umiejętności możesz sprawdzić na najpopularniejszych torach wyścigowych. Niestety, na początku masz do wyboru jedynie sześć torów, co wywołuje pewien niedosyt, mimo że są wśród nich m.in. Monza i Suzuka. Kiedy już wygrasz kilka wyścigów, zyskasz dostęp do paru następnych torów, ale jest to nadal zbyt mała różnorodność.

Szata graficzna F355 wywołuje mieszane uczucia. Odwzorowanie samochodów jest po prostu rewelacyjne. Zadbano o najdrobniejsze szczegóły, takie jak np. ruchy kierowcy wewnątrz auta. Wygląd torów mógłby być jednak nieco lepszy. Co prawda i one przedstawione zostały z dużą dbałością o detale, ale wyglądają nieco sztucznie. **Poważną wadą jest brak możliwości zmiany ustawienia kamery – jesteś skazany na widok z perspektywy oczu kierowcy.** W połączeniu z niezbyt dobrze dobranym kątem widzenia – nie widać całej maski – może to sprawiać na początku trudności, szczególnie rajdowcom-amatorom, gdyż trzeba „wyczuć" samochód.

Także możliwość ponownego obejrzenia swoich wyczynów budzi wiele zastrzeżeń. Pokazywane są tylko wybrane momenty najszybszego okrążenia, co uniemożliwia precyzyjną analizę popełnionych błędów i wyciągnięcie wniosków. Same powtórki też bywają niedokładne – czasami samochód odbija się „od powietrza", gdyż do bandy brakuje co najmniej pół metra. Te niedociągnięcia rekompensują trochę wykresy szybkości oraz wykorzystania biegów czy mocy silnika, które dostarczają wielu cennych informacji.

Największe rozczarowanie sprawia jednak muzyka. Ciężkie rockowe kawałki zupełnie nie pasują do atmosfery wyścigów i, mimo dużego wyboru utworów, trudno znaleźć coś odpowiedniego. Tak naprawdę najprzyjemniej gra się tylko z włączonymi efektami dźwiękowymi, które potęgują dynamiczną atmosferę wyścigów.

F355 CHALLENGE jest dość trudną grą. Utrzymanie się na trasie nawet na najłatwiejszym poziomie trudności i przy wykorzystaniu wszystkich ułatwiających jazdę systemów stanowi duże wyzwanie, nie mówiąc już o wygraniu wyścigu. Osiągnięcie sukcesu wymaga wielogodzinnej praktyki, ale za to zwycięstwo przynosi ogromną satysfakcję.



Utrzymanie się na torze, nawet z włączonymi systemami pomocy, jest trudne



Wyprzedzenie któregoś z rywali wymaga dużych umiejętności – jeżdżą bardzo dobrze



Grafika w F355 jest nierówna. Modele samochodów i wygląd nieba opracowano po prostu rewelacyjnie, jednak tor i jego otoczenie mogłyby zostać nieco poprawione

PC | PSX | N64 | **DC** | A

F355 Challenge
Czerwone Wyścigi

239 zł	Sega / Lanser	1-2 graczy

- Wykorzystuje: VMU, Jump Pack, kierownicę

Grafika 4- | Dźwięk 3- | Frajda 5-

+ Dokładne modele samochodów, wysoki poziom realizmu

– Niewiele torów do wyboru, zbyt trudne dla początkujących rajdowców

Wysoki poziom trudności sprawia, że te realistyczne wyścigi spodobają się zapewne głównie doświadczonym rajdowcom

4+

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

Rycerze Króla Artura

Tym razem obyło się bez opóźnień i przekładania terminu premiery. Polska wersja KRÓLA ARTURA zaprasza do zabawy

WERSJA POLSKA

Po przygodach Ulissesa i podróżach w czasie pana Welesa firma Cryo proponuje wyprawę do dawnej Brytanii, rządzonej przez legendarnego króla. W RYCERZACH KRÓLA ARTURA występują co prawda jednorożce, barbarzyńcy, rycerze i magia, ale nie jest to gra RPG. Nie ma tu widowiskowej walki czy zbierania magicznych przedmiotów, które zwiększają umiejętności bohatera. Nie ma punktów doświadczenia, dynamicznej akcji ani wielkich bitew. To gra przygodowa. **Chodzi o to, aby podróżować, zwiedzać, rozmawiać z napotkanymi postaciami i rozwiązywać zagadki, skomplikowane zadania oraz puzzle.** RYCERZE KRÓLA ARTURA to gra rozbudowana i trudna, skierowana do miłośników przygodówek. Sama historia jest ciekawa i przedstawiona w klimatycznej scenerii. Rozgrywa się w mitycznych czasach, gdy po Ziemi hasali Celtowie. **Dobrym pomysłem okazało się zastąpienie jednego bohatera dwiema wersjami tej samej postaci.** Jest nią Bradwen, którego jedni opisują jako dumnego celtyckiego bohatera, a inni widzą w nim paladyna i obrońcę wiary. Otrzymujesz więc dwie gry w jednej.



Jeśli chodzi o wersję PL, to warstwa pisana tekstów okazuje się bez zarzutu, natomiast dźwiękowa pozostawia wiele do życzenia. Wygłaszane przez bohaterów kwestie mają w sobie tyle emocji, co prognoza pogody w TV. Można odnieść wrażenie, że bohaterowie są ociężali umysłowo. Dialogi dumnych Celtów i zapalczywych Sasów brzmią jak wypowiedzi... bohaterów dobranocki.

O czymś, co w języku angielskim nazywa się „voice acting", nie może tu być mowy. Jak widać, ta sztuka umarła w Polsce wraz z radiowymi słuchowiskami.



Mroczny klimat i ośnieżone krajobrazy. Aż ciarki przechodzą po plecach, gdy musisz ruszyć w drogę



Chcesz być rycerzem króla Artura? Wykaż się odwagą w walce z potworami

PC	PSX	N64	DC	PL

Rycerze Króla Artura
Przygodówka z Krainy Okrągłego Stołu

79.90 zł	Cyro / CD Project	1 gracz

Min: Pentium II 200, 64 MB RAM, 60 MB HD
Zal: Pentium II 350, 64 MB RAM, 60 MB HD

Grafika 5 Dźwięk 5 Frajda 4-

+ Świetna grafika, klimat dzikich, barbarzyńskich czasów rodem ze średniowiecza
− Gra jest trudna, poważne wypowiedzi bohaterów często śmieszą

Tym razem przesiesz się w czasy Rycerzy Okrągłego Stołu. Zamiast gry akcji dostajesz jednak przygodówkę z mnóstwem zagadek **4-**

WERSJA POLSKA
Błędów w tekstach brak. Niestety, nigdy nie wiadomo, kiedy lektorzy mówią serio, a kiedy nie **4-**

KONUNG

WERSJA POLSKA

Gra, której akcja rozgrywa się na wschodnich i północnych krańcach mitycznej Europy, powiela schematy znane z prastarych RPG

KONUNG to w sumie typowa gra Action/RPG. Co prawda dodano tu elementy rodem z RTS-ów, ale niestety trochę za mało, by produkcja stała się grywalna. Jej twórcy poszli na łatwiznę i skopiowali większość schematów ze znanych już tytułów. **Do wyboru masz trzy postacie, walka jest automatyczna (wystarczy wskazać cel), a przeciwnicy to wielkie mrówki i pająki.** Taktyka sprowadza się do tego, aby wywabiać potwory po kolei, gdyż zawsze trzymają się w kupie. Przy truchłach pokonanych mrówek znajdujesz magiczne eliksiry, zioła i broń. Niektóre przydatne przedmioty, takie jak hełmy, tarcze i miecze, leżą po prostu na ziemi, porozrzucane w różnych częściach mapy. Magiczne artefakty opisane zostały na zasadzie: „miecz +3, uszkodzenia 6/6, domaga się 12 Żyw". Chodzi o to, że zdobyty oręż zadaje obrażenia trzykrotnie większe niż zwykły miecz, uszkodzenia oznaczają tu wytrzymałość broni, a to, że czegoś się ona domaga, naprawdę trudno wytłumaczyć w sensowny sposób. Zasadniczo chodzi o to, że musisz mieć miecz Żyw czy inny współczynnik mieć na określonym poziomie, aby móc tą bronią władać tudzież założyć na grzbiet jakąś kapotę. Takich perełek znajdziesz tu więcej. Cała gra jest wypełniona nimi po brzegi. Troszkę szkoda, że wszyscy kopiują błędy poczynione przez Amerykanów w pierwszych komputerowych RPG.

Jakie jest tłumaczenie gry, widać na załączonym wyżej przykładzie. Zdarzają się tego typu wpadki, ale zasadniczo spolszczenie nie drażni. Tekstów czytanych znajduje się w KONUNGU niewiele, większość wypowiedzi bohaterów czy opisów to po prostu tekst, który pojawia się na ekranie.

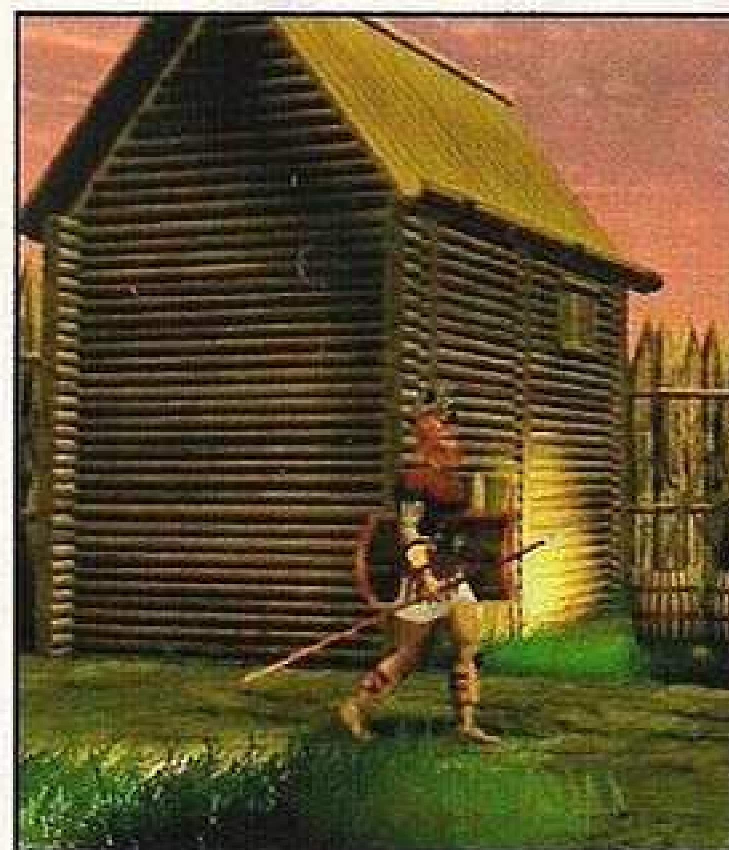
Jaki KONUNG jest, każdy może przekonać się sam. Cóż, świat Wikingów, ruskich wojów i słowiańskich demonów będzie musiał jeszcze poczekać na godną adaptację komputerową. Ale jak się nie ma, co się lubi...



Wokół drewnianych chatek á la słowiańska osada kręcą się cały czas tłumy osadników



Walka nie przysporzy ci zbyt wielu trudności, bo odbywa się automatycznie



To jeden z ładniejszych widoczków w grze, która może pochwalić się niezłą grafiką

PC	PSX	N64	DC	PL

Konung
Kiepskie Pseudodiablo

99 zł	PAN Interactive / CODA	1-16 graczy

Min: Pentium 166, 32 MB RAM, 150 MB HD
Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, Akcel. 3D

Grafika 4- Dźwięk 3 Frajda 2

+ Nienajgorsza grafika, trzy nacje do wyboru
− Nieciekawa fabuła, kiepsko rozwiązane opcje walki, liczne błędy, rozwiązania kopiowane z innych gier

KONUNG to próba stworzenia gry w stylu DIABLO w realiach wczesnośredniowiecznej Europy. Niestety, jest to próba nieudana **3**

WERSJA POLSKA
Trochę kwiatków się znajdzie, ale ogólnie spolszczenie jest na przyzwoitym poziomie **4-**

Teksty: *Maciej "Szary Płaszcz" Jurewicz*

EA SPORTS

TIGER WOODS PGA TOUR 2001



Na świecie trwa sezon PGA Tour. Nic więc dziwnego, że producenci gier wydają coraz to nowe pozycje symulujące golfa



Gra w golfa to rozrywka dla cierpliwych. Dużo wody upłynie, zanim zaczniesz trafiać



Dzięki wskaźnikowi w dole ekranu (tzw. swing) możesz oddać precyzyjne uderzenie



Jak już trochę poćwiczysz, możesz zmierzyć się z samym Tigerem Woodsem

Najsłynniejsze gry z tego gatunku to Links i PGA Championship. Oczywiście i EA Sports, chcąc dorównać konkurencji, też wydaje własną serię. W tym roku będziesz mógł zagrać w TIGER WOODS PGA TOUR 2001. Programistom z Electronic Arts zabrakło nieco wyobraźni i poszli ścieżkami utartymi przez innych autorów. Zarzut ten dotyczy głównie sposobu, w jaki gracz oddaje uderzenie. U dołu ekranu wyświetla się więc „holenderskie" kółko (tzw. swing), po którym porusza się wskaźnik. W odpowiednim momencie naciskasz dwukrotnie spację: raz, aby wybrać odległość, drugi raz trafiając w „punkt" tak, aby twoje uderzenie było precyzyjne. Jeżeli naciśniesz klawisz za wcześnie lub za późno, piłeczka wyląduje poza „zielonym polem".

TIGER WOODS PGA TOUR oferuje wiele sposobów sprawdzenia swoich umiejętności na najlepszych polach. Zacznij od treningu. Możesz ćwiczyć różnego rodzaju zagrania oraz rozmaite uderzenia. Jeżeli zaliczysz większość dołków ćwiczebnych, możesz wziąć udział w turnieju i zmierzyć się z zawodnikami z PGA Tour.

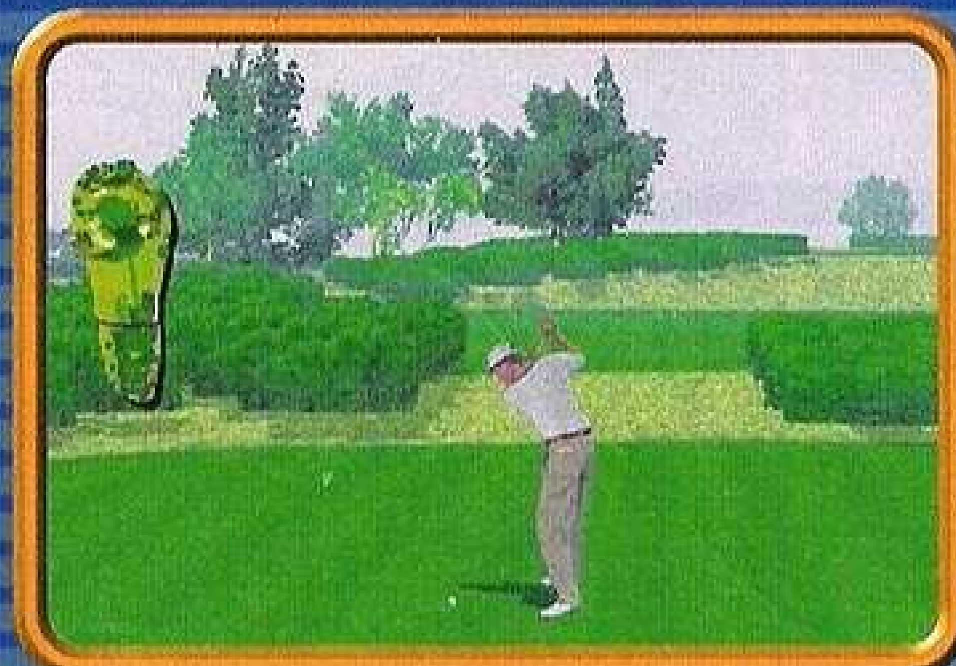
Jeżeli chcesz spędzić długie godziny przed komputerem, możesz wziąć udział w zawodach całego sezonu. W szkółce kwalifikacyjnej (Q-School) musisz zdobyć kartę na nadchodzący sezon PGA Tour, która pozwoli ci wziąć udział w turniejach w sezonie (od 9 do 20). By być najlepszym, musisz zgromadzić jak najwięcej punktów... ujemnych. Dlatego też, jeżeli grę „na dołku" kończą np. cztery uderzenia (Par), to – aby zdobyć ujemny punkt – musisz już za trzecim razem trafić piłką do dziury. Jeśli umieścisz piłkę w dołku na wysepce otoczonej wodą, przy silnym wietrze, to jesteś mistrzem. Jeśli zaś piłeczka wyląduje w wodzie, dostaniesz punkty karne i twoje szanse na pokonanie Tigera Woodsa bardzo zmaleją.

Można to jednak obejść, ustawiając odpowiednie parametry gracza. **Wybór poziomu umiejętności warunkuje typ tee (grzybka) oraz typ trzonka.** Ten ostatni wpływa na szybkość swingu oraz potencjalny zasięg kija. Do każdego poziomu przypisane są pewne atrybuty domyślne. Jeżeli zdecydujesz się je zmienić, to poziom stanie się niestandardowy (Custom). I tak zawodowiec gra sztywnym trzonkiem, szybkim swingiem (wskaźnik obraca się dużo szybciej, przez co trudniej trafić) oraz długim zasięgiem kija (niewielkie odchylenie od celu powoduje, że piłka leci w innym kierunku).

W grze jest wiele opcji i możliwości rozgrywania turniejów (m.in. Skin, President Cup itp). Pod tym względem TIGER WOODS dorównuje swoim konkurentom. **Niestety, grafika wygląda o wiele gorzej niż w LINKS 01.** Mimo wszystko jest to jednak golf na wysokim poziomie dla fanów rozrywki spod znaku zielonej trawki.



Tradycyjna już w swym wyglądzie strona EA Sports, a na niej tapety, screeny i trochę aktualnych informacji o grze



Szybki zamach i hooopsa, piłeczka leci do dołka. No, chyba że jesteś początkującym graczem

PC	PSX	N64	DC	A

Tiger Woods PGA Tour 2001
Golfomania

129 zł	EA Sports / IM Group	1-4 graczy

Min: Pentium 200, 32 MB RAM, akcelerator
Zal: Pentium 300, 64 MB RAM, akcelerator

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 4

\+ Chyba wszystkie tryby gry w golfa, wierne odwzorowanie istniejących pól golfowych

– Słaba grafika (zwłaszcza na gorszym akceleratorze), nic, czego nie byłoby wcześniej

Golf komputerowy jest przyjemniejszy niż bieganie po zaroślach i szukanie piłeczki – na pewno mniej męczący 4

Tekst: Krzysztof „BLUE" Bluj

Championship Surfer

CHAMPIONSHIP SURFER

Gra w sam raz na środek zimy. Gdy za oknem śnieżyca i zamieć, na ekranie tropikalne wyspy, słoneczne, złote plaże i wielometrowe fale

Surfing to sport dla nas dość egzotyczny. Grając w grę przygotowaną przez Krome Studios, nie możesz więc porównać symulacji z rzeczywistością. Ale spróbować nie zaszkodzi...

CHAMPIONSHIP SURFER to typowa sportowa zręcznościówka, tyle że zamiast deskorolki czy roweru górskiego szalejesz na desce surfingowej. W grze znajdują się wszystkie opcje i zasady znane z innych tytułów tego typu. Zawodnicy opisani zostali cechami i współczynnikami takimi jak: wzrost, waga, zręczność, balansowanie itp. Można stworzyć własnego surfera albo wybrać jedną z gotowych postaci (są to „adaptacje" prawdziwych mistrzów). Rozgrywka w CHAMPIONSHIP SURFER toczy się na 10 planszach-plażach. Na początku gry większość z nich jest zablokowana. Aby uzyskać do nich dostęp, trzeba w poszczególnych zawodach zgromadzić odpowiednią liczbę punktów albo zająć wysokie miejsce w rankingu. **Komputerowy surfing, tak jak jazda na desce, polega na tym, aby odkryć jak najwięcej sztuczek i akrobacji.** A jest ich naprawdę sporo – jakieś 50 trików.

Sama gra posiada opcje ARCADE – czyli surfowanie zręcznościowe, TRICK ATTACK, TIME ATTACK i CHAMPIONSHIP. Za przewodnik może posłużyć FREE SURF, gdzie nie ograniczają cię ani żadne punkty, ani krótki czas. ARCADE to zabawa polegająca na tym, aby jak najdłużej utrzymać się na desce i na fali. Surfowanie nie jest łatwe, a w popisach przeszkadzają ci jeszcze rekiny, pływające miny, plażowicze, nurkowie, wszędobylscy żurnaliści z aparatami do robienia zdjęć w wodzie i dryfujące puste paczki. TRICK ATTACK to zabawa polegająca na popisywaniu się przed innymi. Musisz pokazać jak najwięcej sztuczek i akrobacji. Im bardziej są skomplikowane i niebezpieczne, tym lepiej. TIME ATTACK wygląda podobnie, ale dzięki ograniczeniu czasowemu i głośno tykającemu zegarowi zawodom towarzyszy nerwowa atmosfera, podobna do tej z programu „Milionerzy".

Na najlepsze ewolucje będziesz musiał zapracować wielogodzinnym treningiem



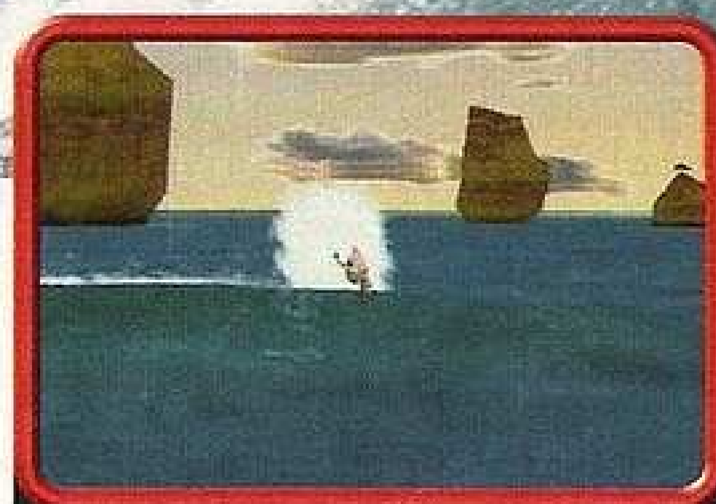
Surfowanie na kilkumetrowych falach to dopiero radocha. Jak uda ci się utrzymać na jej grzbiecie i nie wpaść do wody, będziesz mistrzem



Zawodników masz do wyboru, do koloru. Tylko przebierać i śmigać na deskę

A na końcu, w dzięki opcji CHAMPIONSHIP, możesz wystartować w wielkich plażowych zawodach o tytuł Króla Fal. Pary zawodników walczą na punkty, aby udowodnić sobie i pozostałym, że są najlepsze. **Nie zabrakło opcji gry wieloosobowej, ale tym razem polega ona na tym, że konkurujący gracze muszą zasiąść przed jednym komputerem.** Naraz może grać czterech albo ośmiu po kolei.

Wrażenia z gry okazują się jednak mieszane. Grafika stoi na bardzo nierównym poziomie. Wszystkie postacie wyglądają tu zawsze tak samo, różnią się tylko kolorem kostiumu i włosów. Morze i plaża też nie zachwycają, jedynie efekt wielkich fal robi wrażenie. Sterowanie małym surferem ogranicza się do kilku klawiszy, ale utrzymanie się na wodzie to nie lada sztuka. Utrudnia je dodatkowo dziwacznie umieszczona kamera. Można co prawda zmieniać jej ustawienie, ale co i rusz jakaś wielgachna fala zasłania cały widok, przez co rozgrywka szybko staje się męcząca.


Tak to się kończy, jak za bardzo rozglądasz się na boki, zamiast surfować

Zawodnik co chwilę spada z deski i ląduje w wodzie. Trzeba akcję rozpocząć jeszcze raz, poczekać na następną falę i liczyć na więcej szczęścia.

Przez te wady CHAMPIONSHIP SURFER może być traktowany jako egzotyczna odmiana klasycznych sportówek, ale sukcesu TONY HAWK'S PRO SKATER raczej nie powtórzy.



Strona zawiera trochę screenów i informacji dotyczących surfowania wśród wielkich fal oceanu. Są też tapety

PC	PSX	N64	DC	A

Championship Surfer
Surfowanie Na Ekranie

ok.100 zł	Mattel / Play-it	1-8 graczy

Min: Pentium II 233, 32 MB RAM, 450MB HD
Zal: Pentium II 350, 64 MB RAM, 450 MB HD

Grafika 4- | Dźwięk 4 | Frajda 4-

+ Miła odmiana w chłodne zimowe poranki i wieczory, ładne efekty fal

– Wysoki stopień trudności, nienajlepsze ustawienia kamery, przeciętna grafika

Jeśli naprawdę szukasz odmiany i czegoś egzotycznego to CHAMPIONSHIP SURFER wydaje się dobrym rozwiązaniem

4-

Test: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz, Zdjęcia: Archiwum Wydawnictwa H.Bauer



Room Editor

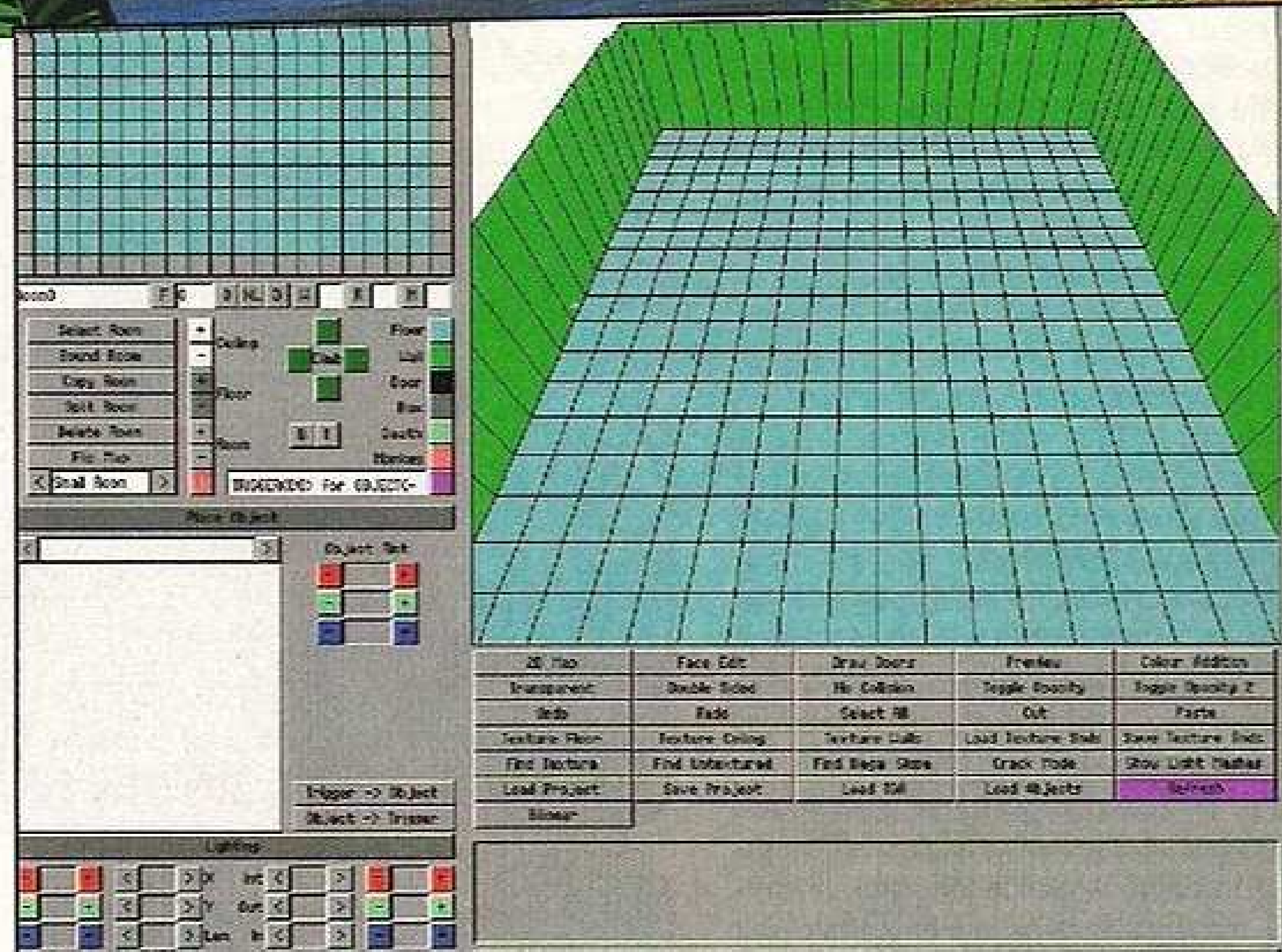
ZRÓB SOBIE POZIOM DO TOMB RAIDERA

Razem z TOMB RAIDER CHRONICLES otrzymałeś rozbudowany edytor poziomów dla serii TR. Room Editor jest tym samym narzędziem, którym Core Design stworzył levele do wszystkich przygód Lary Croft. Teraz każdy fan gry może kreować własne światy!

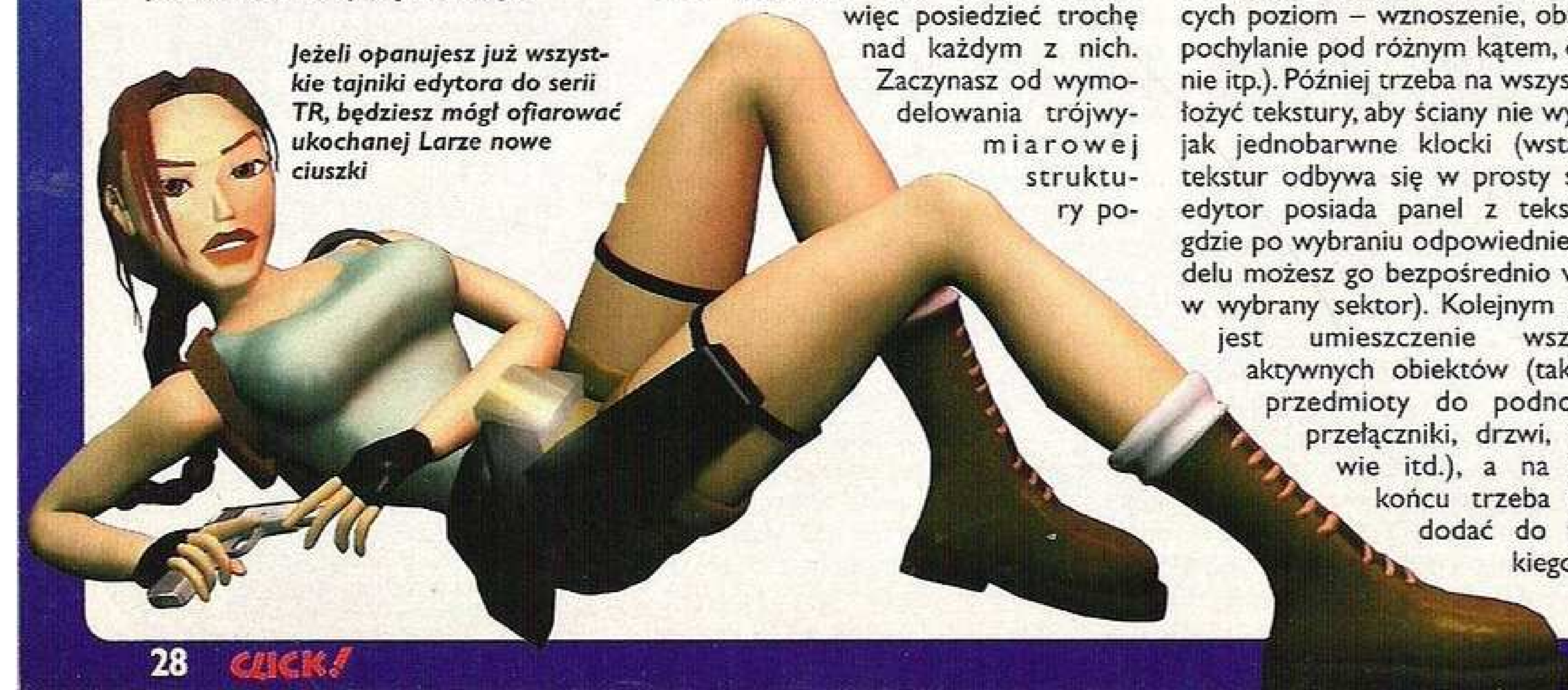
Instalacja edytora nie sprawia kłopotu. Posiada on jednocześnie specjalny program, który umożliwia granie na stworzonych przez ciebie i innych poziomach. Trzeba jednak liczyć się z faktem, że Room Editor nie zawsze działa prawidłowo. Na niektórych komputerach program nie chce się uruchomić. Co prawda wspomniane trudności dotyczą niewielkiej liczby użytkowników, niemniej jednak zdarzają się. Załóżmy jednak, że wszystko poszło dobrze i edytor uruchomił się prawidłowo. Na tym nie kończy się lista trudności. Kolejnym mankamentem może też być fakt, że program nie został przetłumaczony na język polski, co na pewno ułatwiłoby jego obsługę.

Przeciętnemu graczowi na pierwszy rzut oka edytor może wydać się niezwykle skomplikowany. Masa przycisków, cyferek i pól na zmienne może na początku odstraszać. Jest to tylko złudzenie. Jeśli poświęcisz trochę czasu na odkrywanie tajników obsługi, będziesz mógł spokojnie zabrać się do pracy. Sam proces tworzenia mapy jest prosty i schematyczny, ale – jak zawsze w takich przypadkach – trzeba na to przeznaczyć nieco wolnego czasu. W głównym oknie Room Editora widzisz trójwymiarowy obraz tego, nad czym właśnie pracujesz. **Każdy poziom w TOMB RAIDER dzieli się nad tzw. pokoje. Łączysz je ze sobą i w ten sposób powstaje cały level.** Musisz więc posiedzieć trochę nad każdym z nich. Zaczynasz od wymodelowania trójwymiarowej struktury pomieszczenia (wszystko oczywiście w pełnym 3D, czyli masz możliwość tworzenia i modyfikowania brył budujących poziom – wznoszenie, obniżanie, pochylanie pod różnym kątem, obracanie itp.). Później trzeba na wszystko nałożyć tekstury, aby ściany nie wyglądały jak jednobarwne klocki (wstawianie tekstur odbywa się w prosty sposób: edytor posiada panel z teksturami, gdzie po wybraniu odpowiedniego modelu możesz go bezpośrednio wstawić w wybrany sektor). Kolejnym etapem jest umieszczenie wszystkich aktywnych obiektów (takich jak przedmioty do podnoszenia, przełączniki, drzwi, wrogowie itd.), a na samym końcu trzeba jeszcze dodać do wszystkiego odpowiednie oświetlenie (ten etap wielu użytkowników uznaje za najbardziej problematyczny, ponieważ czasem trudno dobrać odpowiednie światło, jego zasięg i natężenie). Nie jest to więc zadanie na krótką chwilkę. Oczywiście możesz budować bardzo proste etapy, ale – jeśli chcesz zachwycić swoim dziełem kolegów z podwórka czy też innych graczy z całego świata (swoje poziomy możesz umieszczać w Internecie), musisz przeznaczyć na to odpowiednio dużo czasu.

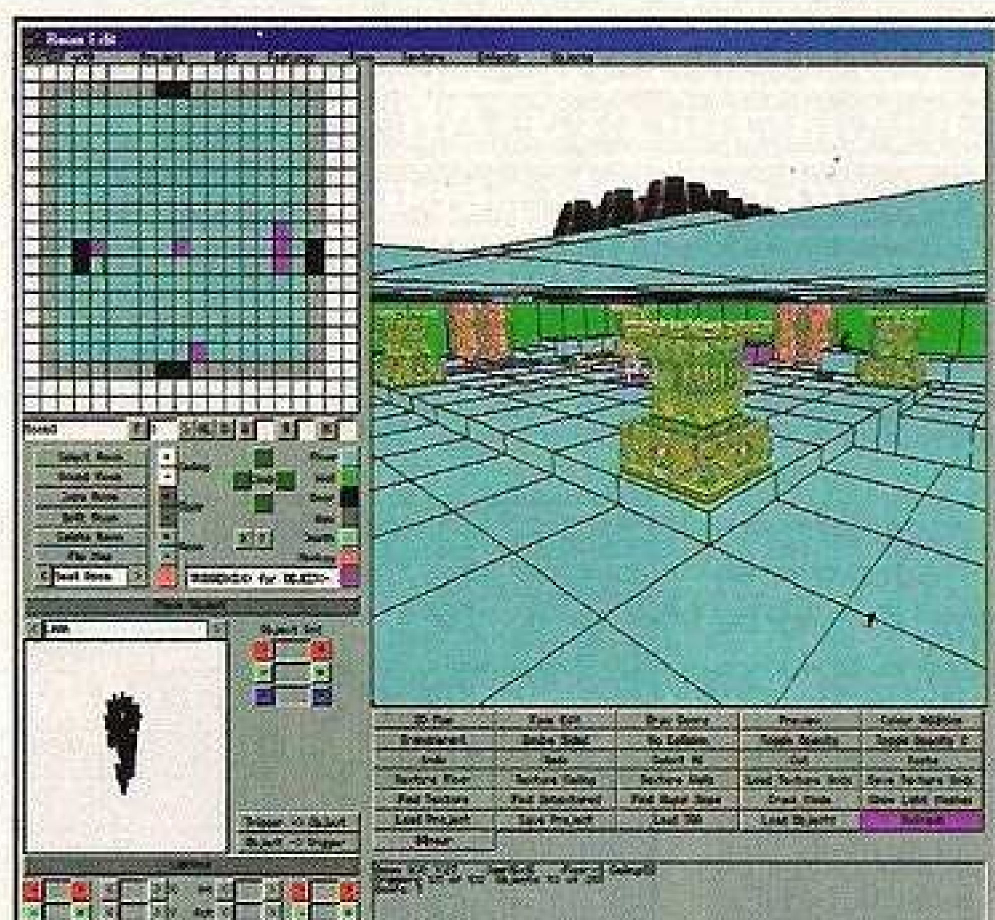
Obsługa programu odbywa się za pomocą myszki, ale jest też sporo przydatnych skrótów klawiszowych, które pozwolą ci szybciej wykonywać niektóre czynności. **Edytor posiada także wbudowany moduł do testowania levelu. Dzięki temu nie dojdzie do tego, że gdzieś zabraknie tekstury albo któreś pomieszczenie będzie źle połączo-**



Pusta przestrzeń to twój punkt wyjścia. Zrobisz w niej pierwszy pokój poziomu. Jego wysokość składa się z 5 bloków, na które nałożysz odpowiednie tekstury



Jeżeli opanujesz już wszystkie tajniki edytora do serii TR, będziesz mógł ofiarować ukochanej Larze nowe ciuszki



Gdy podzielisz już ściany, możesz przystąpić do tworzenia dalszej struktury poziomu i umieszczania obiektów



Aby uzyskać tak urozmaiconą powierzchnię, musisz zabrać się za obniżanie lub podwyższanie terenu



Stworzenie takiego poziomu zajmie ci na pewno dużo czasu, ale satysfakcja z wykonanej pracy gwarantowana

ne. Odpowiedni komunikat powiadomi cię o błędach, nie będziesz więc musiał samodzielnie poszukiwać ewentualnych wpadek.

Aby móc zrobić dobry level w RE, musisz mieć także dobry pomysł. Nie wystarczy odpowiednia znajomość obsługi programu. Trzeba sobie najpierw ułożyć dobry projekt, a dopiero później zabrać się za jego realizację. Warto też wspomnieć, że mogą ci się tu przydać także umiejętności artystyczne. Edytor zezwala bowiem na używanie własnych tekstur i dźwięków. Możesz ubrać Larę w nowy strój albo nawet umieścić w grze własną muzykę. Oczywiście do dyspozycji masz już od razu niemal wszystkie tekstury z dotychczasowych przygód panny architekt, nie powinieneś więc narzekać na brak możliwości. **Jedyną wadę stanowi ograniczona liczba wspomnianych wcześniej aktywnych obiektów.** Nie możesz więc sam tworzyć przeciwników albo broni czy przedmiotów dekoracyjnych (jak różne stoły, krzesła, szafy itp.). Pod tym względem musisz zdać się wyłącznie na to, co udostępnili ci autorzy edytora. Pewnym pocieszeniem jest fakt, że twórcy zapowiadali umieszczanie w Internecie dodatkowych plików z obiektami (z teksturami zresztą też) i część z nich jest już nawet dostępna (pewnie z czasem znajdą się one także na płytkach dołączanych do czasopism o grach).

Jeżeli czujesz, że nie zdołasz samodzielnie rozpracować Room Editora, skorzystaj z poradników i przewodników, które krok po kroku wyjaśniają, jak pracować z tym programem. Nastaw się na główkowanie – Room Editor to program, a nie jakaś gra,

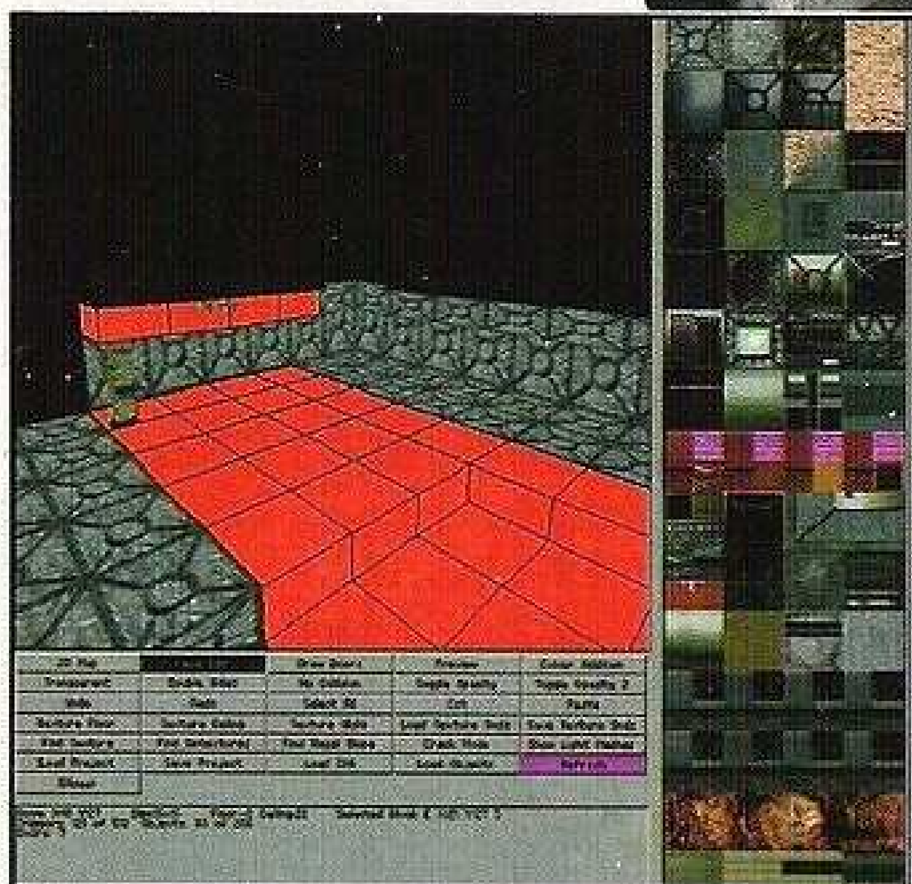


w którą można się pobawić dla chwili relaksu. Z drugiej strony nikt nie powie- dział, że budowa levelu nie przynosi radości. Są ludzie, którzy potrafią poświęcać temu z ochotą bardzo dużo czasu. Aby jednak móc zrobić coś konkretnego w RE, trzeba mieć już jakąś, choćby podstawową, wiedzę na temat komputera. Z pewnością nie jest to produkt przeznaczony dla ludzi zupełnie nie obeznanych z tą dziedziną. Trzeba też wiedzieć coś o samej grze TR. Znajomość pewnych schematów działających w tej serii sprawi, że będziesz miał mniej kłopotów z budową dobrego poziomu.

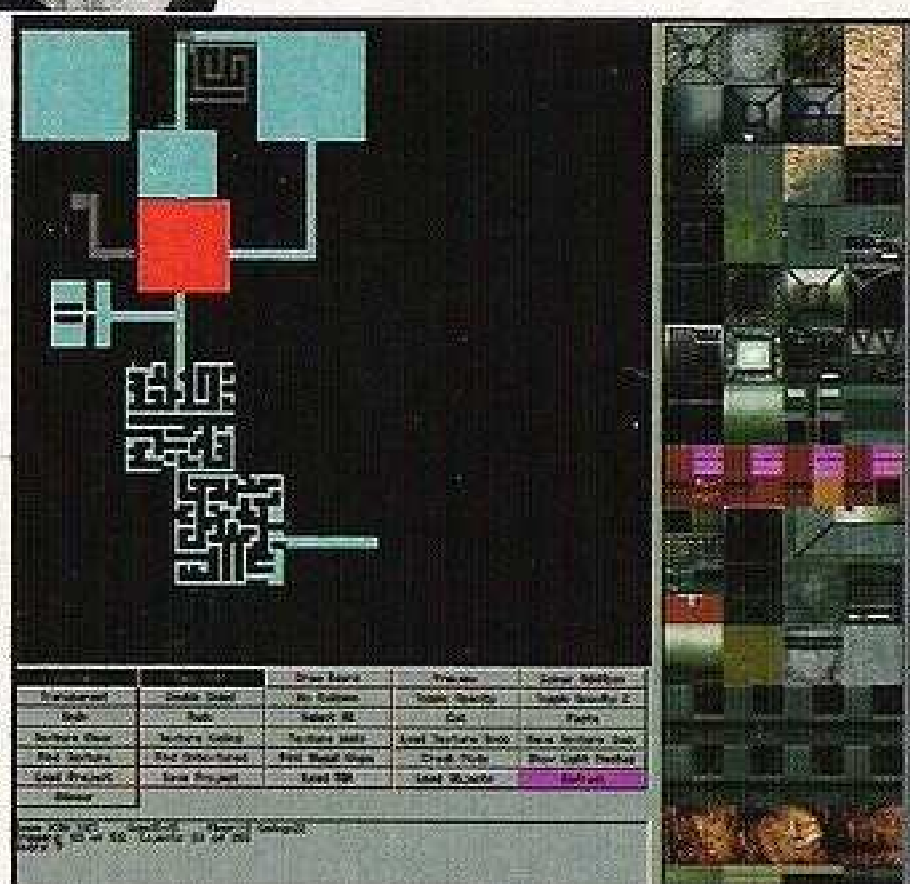
Room Editor już stał się bardzo popularny, a w Internecie, zaledwie trzy miesiące od wydania programu, można znaleźć setki nowych poziomów. Jedne z nich są gorsze, inne lepsze. Jest też nieco takich, których wykonanie dorównuje kunsztem oryginalnym dziełom z Core Design. Także fani w Polsce zabrali się już do pracy. Czemu więc nie spróbować do nich dołączyć? To naprawdę nic trudnego, a przynosi wiele satysfakcji. W Internecie istnieje jeszcze jeden edytor do leveli TR (TReditor), nie dorównuje on jednak Room Editorowi pod żadnym względem. Ma mniej opcji i jest trudniejszy w obsłudze. Ludzie z Core Design naprawdę się postarali i wydali dobry produkt. Polecamy Room Editor każdemu fanowi TOMB RAIDERA czy Lary.

Zresztą jest on bezpłatnie dołączany do gry TOMB RAIDER CHRONICLES, więc pewnie wiele osób już go posiada. Większość pirackich kopii gry NIE ZAWIERA Room Editora. Warto więc kupić legalną wersję i cieszyć się pracą nad swoimi własnymi projektami. Tym, którzy chcieliby spróbować własnych sił przy tworzeniu poziomów do TOMB RAIDERA, ale nie wiedzą, od czego zacząć, polecamy stronę **www.traider.pl**. Znajdziesz tam wszystko, co powinieneś wiedzieć o edytorze leveli do Lary, ale boisz się zapytać.

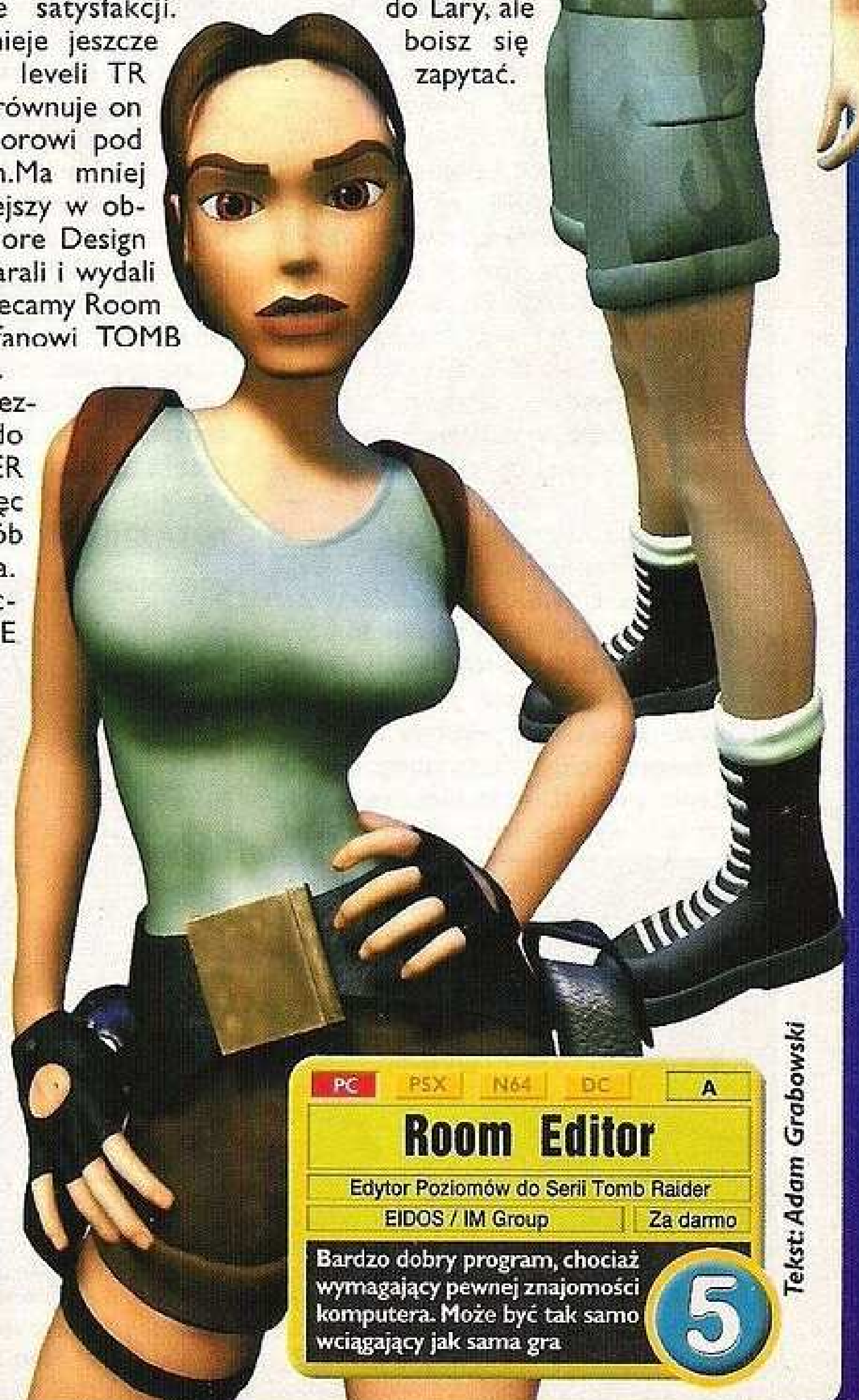




Tworząc własny poziom, korzystasz z propozycji tekstur zawartych w programie. Wybierasz kolor i fakturę



Zanim przystąpisz do pracy, zastanów się, ile pokoi chcesz stworzyć i w jakiej mają być kolejności



PC | PSX | N64 | DC | A

Room Editor

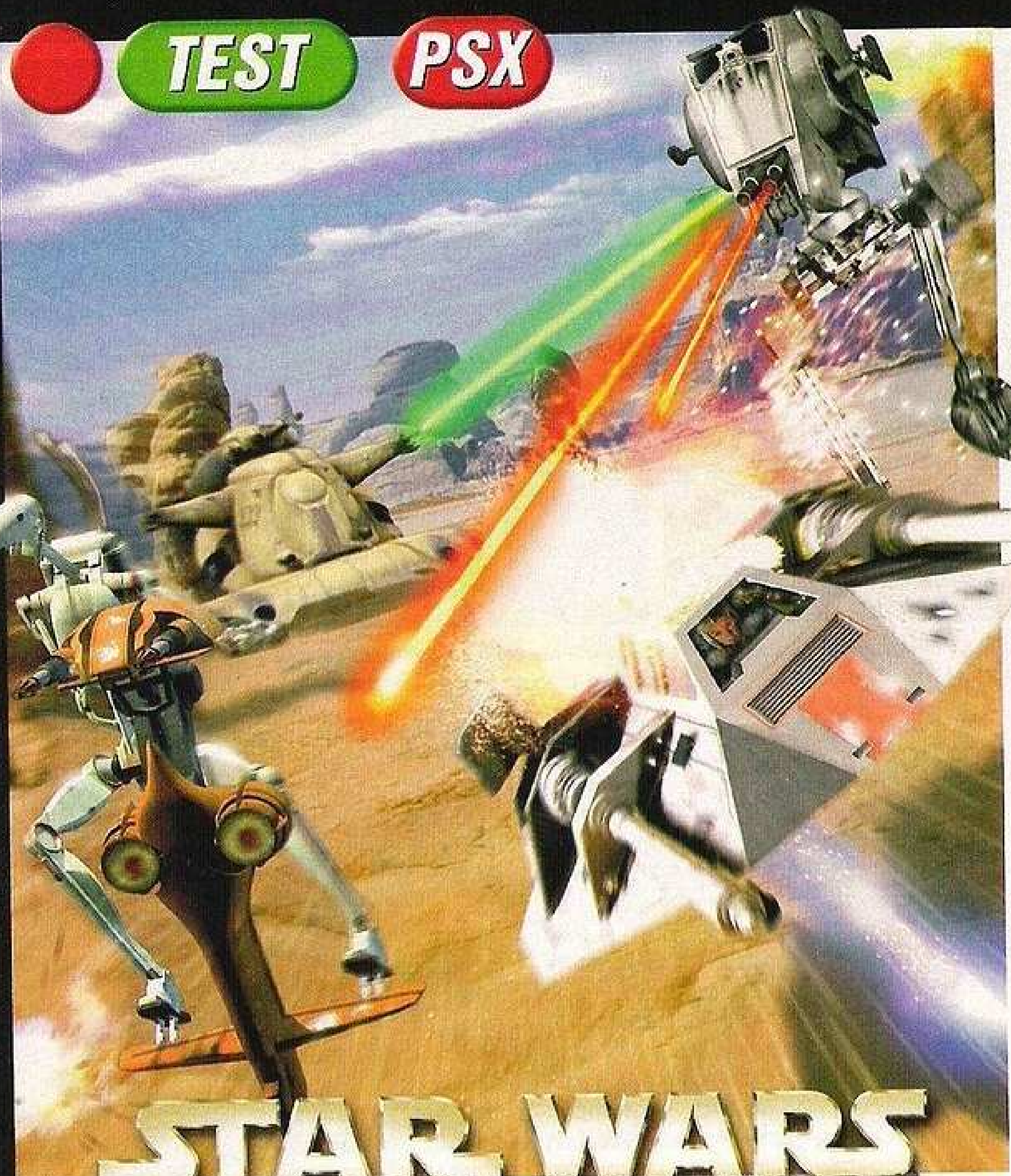
Edytor Poziomów do Serii Tomb Raider

EIDOS / IM Group | Za darmo

Bardzo dobry program, chociaż wymagający pewnej znajomości komputera. Może być tak samo wciągający jak sama gra

5

Tekst: Adam Grabowski



Produkty wszelkiej maści, sygnowane znanym na całym świecie znaczkiem STAR WARS, biją na całym świecie rekordy popularności, wrzucając pokaźne sumki do kieszeni ich producentów. Tym razem jednak nie popisali się oni niczym szczególnym

STAR WARS DEMOLITION

Każdy zagorzały wielbiciel cyklu GWIEZDNYCH WOJEN z niecierpliwością oczekiwał dnia, kiedy wpadnie mu w ręce egzemplarz STAR WARS: DEMOLITION, gry, o której Simon Jeffery, szef firmy LucasArts mówił, że będzie pierwszą pozycją nowego, dynamicznego gatunku. **Po uruchomieniu PS1 najpierw masz przyjemność przyjrzeć się intro. No cóż, od razu możesz się rozczarować, bo nie zrobi ono na tobie większego wrażenia.** Możesz się jednak dowiedzieć, że Imperium zakazało znanych z „Mrocznego Widma" wyścigów, Jabba wymyślił nową, bardziej brutalną rozrywkę, w której udział mogli wziąć najwięksi twardziele galaktyki. Zasady gry były proste. Na arenie do pojedynku staje kilka osób, a ta, która wyeliminuje pozostałe i jako jedyna przetrwa walkę, wygrywa cały turniej.

Po zakończeniu animowanego wprowadzenia możesz wreszcie chwycić za kontroler i wybrać postać, którą chcesz kierować. **Na pudełku producent obiecuje, że będziesz mógł wcielić się w jedną z 10 znanych z filmu postaci, ale w rzeczywistości jedyną popularną osobą w tym towarzystwie okazuje się Boba Fett.** Pozostali zawodnicy to tylko przedstawiciele gatunków występujących w stworzonej przez Lucasa galaktyce. Gdy już wybierzesz Fetta, pozostaje ci zdecydować się na pojazd, jakim ma się poruszać twój bohater. Pojawia się śmigacz Luke'a z „Nowej Nadziei", ścigacz z „Mrocznego Widma" i kroczący czołg z „Powrotu Jedi", masz więc w czym wybierać. Ostatnią rzeczą, na którą trzeba zwrócić uwagę, jest wybór planety, na której odbędzie się rozgrywka. Znalazły się wśród nich dobrze znane wszystkim miłośnikom SW miejsca takie jak Naboo, księżyc Hoth, Dagobah czy druga Gwiazda Śmierci.

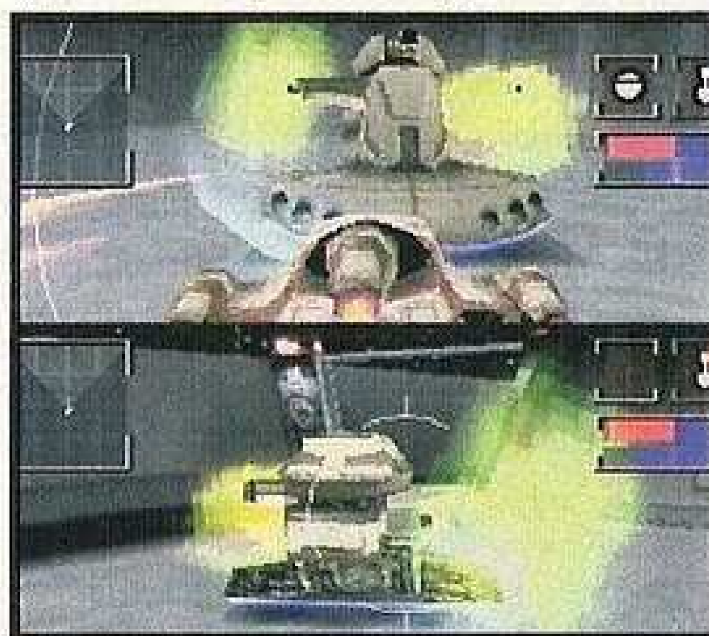
Gdy już się zdecydujesz, które opcje wybierasz, możesz wreszcie rozpocząć zabawę. W tym momencie twój zapał jednak poważnie osłabnie. **Twoim oczom ukazuje się bowiem jedna z najgorszych grafik, jakie można ostatnio oglądać w pojawiających się na rynku produkcjach.** Areny, na których toczy się walka, są bowiem monotonne, małe, a do ich wykonania użyto tak niewielkiej ilości kolorów, że dłuższe przebywanie na planszy po prostu denerwuje. Jedyna rzecz, która może się tutaj spodobać miłośnikom GWIEZDNYCH WOJEN, to występujące na powierzchni aren konstrukcje i pojazdy znane z filmu. Zobaczysz tam zatem zamieszkującego Tatooine Scarlaca, charakterystyczne kształty generatorów z Hoth, a nawet chatkę Yody na Dagobah. Niestety, wszystkie te elementy sprawią radość jedynie fanom gwiezdnej sagi, pozostali gracze potraktują je bowiem jako jeden z elementów scenografii i przejdą obok nich zupełnie obojętnie.



Akcja „Pustynna Burza" w wykonaniu herosów spod znaku STAR WARS?

Kolejną rzeczą, która zniechęca do grania w STAR WARS: DEMOLITION, jest sterowanie. Otóż kierowanie bohaterami i ich pojazdami zostało przez twórców programu pomyślane tak, aby sprawiało jak najwięcej kłopotów. Maszyny wolno reagują na komendy, a zbyt duża liczba sposobów używania broni i manewrów pojazdu powoduje, że w trakcie zabawy bardziej koncentrujesz się na tym, który guzik wcisnąć, niż na tym, co się dzieje na arenie. Oczywiście do wszystkiego można się przyzwyczaić, ale w momencie, kiedy masz do czynienia z szybką i dynamiczną akcją, w której twoje losy i zwycięstwo mogą zależeć od ułamków sekund, opracowanie solidnego systemu sterowania wydaje się sprawą pierwszoplanową.

W sumie STAR WARS: DEMOLITION to gra przeciętna, która sprawi radość jedynie miłośnikom GWIEZDNYCH WOJEN. Warto ją wypożyczyć, bowiem różne warianty rozgrywki zapewnią ci zabawę na kilka wieczorów, ale kupować się nie opłaca.



Ognia w prawo, ognia w lewo. Jak nie wiesz, co zrobić, bij na oślep



Czy to mała kosiarka, czy superpojazd do walki z przeciwnikami? A może dwa w jednym?



Tratata! Ruszam do akcji moim pojazdem. Jak myślisz, co z ciebie zostanie, gdy użyję swojej tajnej broni? Zamienię cię w stertę kolorowego konfetti!



Strona poświęcona grze SW: DEMOLITION to przede wszystkim przegląd screenów oraz charakterystyka postaci

PC | **PSX** | N64 | DC | A

Star Wars: Demolition

Wyścigi Dla Wytrwałych

189 zł | LucasArts / Lem | 1-2 graczy

● Wykorzystuje: Memory Card, DualShock

Grafika **2** | Dźwięk **3** | Frajda **3**

\+ Możliwość obcowania z kolejnym produktem kultowej serii STAR WARS

− Cała reszta wydaje się wadą gry. Grafika jest bardzo słaba, muzyka taka sobie, a frajda żadna

Gra niestety nie zachwyca. Wszyscy fanatyczni miłośnicy serii mogą znaleźć w niej jakieś zalety, ale inni gracze będą rozczarowani

3

Tekst: Rafał Olbromski

THE EMPEROR'S NEW GROOVE

„Nowe szaty króla" to gra oparta na fabule najnowszego filmu z wytwórni Walta Disneya, który już niedługo będziesz mógł oglądać w kinie



Ach, jaka romantyczna sceneria. Aż chce się skoczyć za burtę i trochę popływać



Niebieska sceneria pałacu działa odprężająco. Tylko się nie zagap!

Bohaterem tej opowieści jest zamieniony w lamę król, który stara się odzyskać dawną postać. Sama gra to typowa, trójwymiarowa platformówka, której poszczególne etapy, podobnie jak w poprzednich disneyowskich programach, zostały przedzielone pochodzącymi z filmu animacjami. **Zadaniem gracza jest zbieranie porozrzucanych po planszach monet i odnajdywanie ukrytych kluczy, które pozwalają na przejście do następnych etapów.** Aby zdobyć taki klucz, często musisz wykonać specjalne zadania, które dodatkowo urozmaicają rozgrywkę.



Bycie lamą wcale nie jest takie proste. Przecież to nie jest zwierzę wyścigowe!

Dzięki temu THE EMPEROR'S NEW GROOVE stanowi udane połączenie gry zręcznościowej i logicznej. Kierowana przez ciebie lama musi oczywiście przeskakiwać różnego rodzaju przeszkody i pokonywać czyhających na nią wrogów, ale również ustawiać kombinacje przycisków, aby otworzyć niektóre drzwi, czy wręcz zmieniać się w inne zwierzę, którego specjalne właściwości umożliwią ukończenie zadania. Słowem, na nudę narzekać nie można, bowiem oprócz urozmaiconych etapów scenarzyści zafundowali ci całkiem niezłą i pełną zaskakujących zwrotów akcji fabułę.

Na równie wysokim poziomie stoi grafika. Jest kolorowa, staranna i oczywiście stanowi doskonałe odzwierciedlenie stworzonego przez disneyowskich grafików świata. Postacie są zatem narysowane w taki sposób, że ich wygląd budzi śmiech, a otoczenie, w którym rozgrywa się akcja, przedstawione zostało nie mniej dowcipnie.

Całość uzupełnia bardzo dobra muzyka, jedna z lepszych, jakie pojawiły się w ostatnim czasie w grach. Jest bardzo rytmiczna, inspirowana nieco południowoamerykańskimi rytmami i gdyby ukazała się na oddzielnej płycie, nadawałaby się doskonale do tańca.

THE EMPEROR'S NEW GROOVE to jedna z lepszych platformówek, jakie ukazały się ostatnio na naszym rynku. Charakteryzuje się dobrą grafiką i dźwiękiem, a odpowiednio utrzymany poziom trudności sprawia, że jest ona wręcz doskonałą pozycją dla młodszych graczy.



Ciemne jaskinie lubią kryć w swoim wnętrzu przeróżne niespodzianki

PC	PSX	N64	GBC	A

The Emperor's New Groove
Kolejna Gra Od Disneya

199 zł	SONY	1 gracz

- Wykorzystuje: Memory Card, DualShock

Grafika	5	Dźwięk	5	Frajda	5-

+ Doskonała muzyka, przy której aż chce się tańczyć, śliczna grafika

− Właściwie nie ma się do czego przyczepić, raczej dla młodszych graczy

Największą wadą THE EMPEROR'S NEW GROOVE jest to, że zabawa zbyt szybko się kończy. Poza tym zabrakło świeżych pomysłów **5-**

Tekst: Rafał Olbromski

Eternal Ring

Mogłoby się wydawać, że na taką konsolę jak PS2 nie pojawią się gry ze słabą grafiką. Niestety, nie tylko pod tym względem ETERNAL RING odstaje od konkurencji



Już na samym początku zabawy można nabrać pewnych podejrzeń. Dowiadujesz się bowiem, że główny bohater, młodzieniec o imieniu Cain, wyrusza na Wyspę Bez Powrotu (Island of No Return), żeby walczyć ze smokami i zdobyć pewien pierścień. Taka historia wywołuje delikatne ziewnięcia. Ile to już razy było? Jednak nawet przestarzałe pomysły można znieść dzięki innym zaletom gry. Tych jednak w ETERNAL RING nie jest zbyt wiele. **Po pierwsze i chyba najważniejsze, twórcy tej gry zapomnieli zupełnie o zmianach, które zaszły w gatunku RPG w ciągu kilku lat.** Dzięki temu ich dzieło przypomina takie przeboje jak seria MIGHT AND MAGIC. Tak, tak, ten stary hit RPG, w którym akcję obserwowało się z oczu głównego bohatera, a grafika pozostawiała sporo do życzenia. Jak wygląda ETERNAL RING, każdy może sobie popodziwiać na obrazkach. Następnym gwoździem do trumny są filmiki. Rozumiemy, że bohater Cain mimo młodego wieku sporo przeżył, ale dlaczego porusza się jak Zombie i powłóczy nogami? A do tego, jak mówi (jak zresztą i inne postaci), to jeszcze długo po zakończeniu przemowy mlaska i coś tam przeżuwa. Dzielny bohater rusza do walki! Szur, szur, mlask, mlask...



Chodź, chodź... Zwabię cię do tej gry i potem będziesz żałował...

Gdyby tego wszystkiego nie było dosyć, to nie można sterować postacią za pomocą analogowych joysticków na padzie. Bez tego całe poruszanie jest bardzo utrudnione i zniechęca do zabawy już przy pierwszych korytarzach labiryntu. Nie wspominając już nawet o tym, że widok wodospadu może przyprawić człowieka o zawał (ach, ten szum!, ta rozpryskująca się woda!). Dzięki tym wszystkim wadom trudno przebić się do momentu, kiedy gra zaczyna sprawiać przyjemność. A są w niej i pewne ciekawe rozwiązania, np. manipulowanie pierścieniami i magią. W ogólnym rozrachunku okazuje się jednak, że podkład muzyczny gry jest jej największą zaletą. To trochę za mało...



MIGHT AND MAGIC? ULTIMA? Ależ nie! To RPG na najnowszą konsolę SONY!

PC	PS2	N64	DC	A

Eternal Ring
Stara Gra na Nową Konsolę

239 zł	Ubi Soft /Softbox	1 gracz

- Wykorzystuje: Memory Card, DualShock

Grafika	3-	Dźwięk	4	Frajda	3-

+ Ładna muzyczka, ciekawy sposób wykorzystywania magii i pierścieni

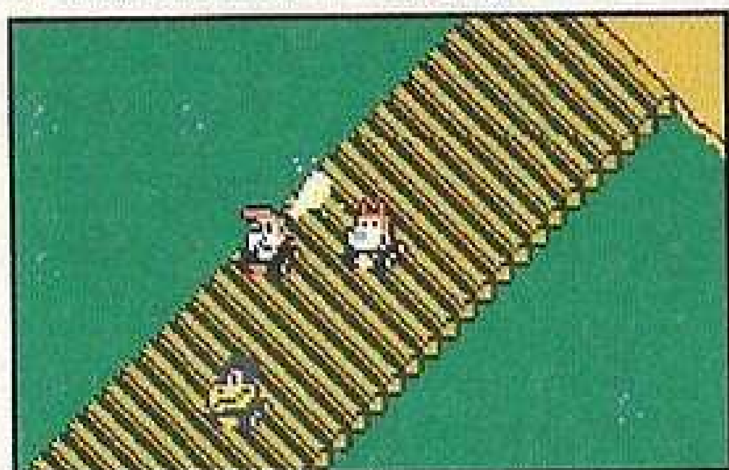
− Złe sterowanie, brzydka grafika, fatalne filmiki, niezbyt wciągająca fabuła

ETERNAL RING na pewno spodobałby się kilka lat temu miłośnikom klasycznego RPG. Jednak nie teraz i nie za takie pieniądze **3-**

Tekst: Aleksanda „Krupik" Cwalina

WOODY WOODPECKER RACING™

Postacie z kreskówek coraz chętniej występują w grach. Często jest to ważny element umilający zabawę

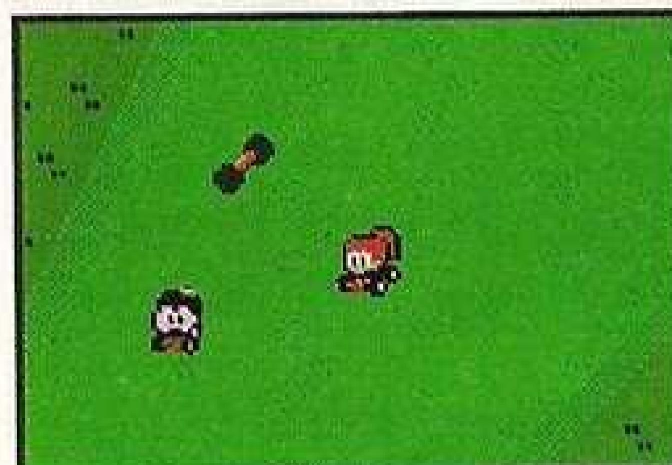


Jednym z lepszych sposobów na wygranie wyścigu jest spychanie rywali do wody

Bohaterowie znanej serii filmów animowanych tym razem ścigają się w swoich maleńkich samochodzikach na kilkunastu niezwykle urozmaiconych torach. Plaża, dżungla, biegun polarny czy złomowisko to tylko niektóre z oryginalnych tras, które przyjdzie ci przemierzyć. Dodatkową atrakcją jest rozmieszczenie na nich specjalnych obiektów takich jak przyspieszacze albo rampy. Przeważnie znacznie bardziej opłaca się nieco zwolnić, żeby przejechać przez taki element, niż na ślepo gnać do przodu. Pamiętaj też, że niektóre z tych obiektów zostały ukryte!

Największą zaletą WWR jest jednak możliwość zbierania podczas jazdy przeróżnych przedmiotów, które później ułatwiają pokonanie przeciwników. Miny, bomby, kierowane rakiety i wiele innych tego typu pomocy potrafi całkowicie zmienić przebieg wyścigu. Pamiętaj jednak, że każdy kij ma dwa końce – twoi rywale, a przeważnie jest ich aż pięciu, też potrafią korzystać z tego arsenału.

Cztery różne typy wyścigów oraz możliwość zabawy w dwie osoby sprawiają, że gra szybko się nie znudzi. Co prawda zasady Grand Prix i Extreme są dość podobne, jednak nie na tyle, by mogło to przeszkadzać w zabawie. W obu przypadkach ścigasz się kolejno na trzech trasach i oczywiście musisz zdobyć puchar. Jednak w GP liczą się punkty zdobyte za zajęte miejsca, więc nawet jeśli nie wygrasz żadnego wyścigu, to i tak masz szanse na zwycięstwo. Natomiast w Extreme po każdym wyścigu odpadają najgorsi kierowcy, więc musisz jechać coraz lepiej. **Im większe sukcesy odniesiesz, tym lepsze elementy możesz wykorzystać w swoim samochodzie.** Mocniejszy silnik, turbodoładowanie czy lepsze opony zwiększą twoje szanse na wygraną. Pamiętaj jednak, że każdy puchar wymaga innej techniki jazdy – raz ważniejsze jest przyspieszenie, a innym razem maksymalna prędkość. Inną korzyścią ze zdobywania pucharów jest możliwość korzystania z większej liczby kierowców. Każdy z nich posiada oczywiście zupełnie inny samochód, więc wybór wcale nie jest taki łatwy. Nie zwlekaj, tylko zapnij pasy i gaz do dechy!



Różne „przeszkadzajki" pozwolą ci pozbyć się bardziej natrętnych rywali



Przed każdym pucharem możesz nieco zmodyfikować możliwości samochodu



Nie wszystkie bonusowe miejsca są tak widoczne, więc dobrze sprawdź każdy tor

PC	PSX	DC	GBC	A
Woody Woodpecker Racing				
Animowane Wyścigi				
ok.180 zł	Konami / Lukas Toys	1-2 graczy		

- Wykorzystuje: Link Cable

Grafika 4 | Dźwięk 4- | Frajda 5-

(+) Wiele różnorodnych tras, kilka trybów zabawy, możliwość korzystania z przedmiotów

(−) Ciężko wygrać na niektórych trasach bez znajomości rozmieszczenia wszystkich bonusów

Bardzo dynamiczne wyścigi, które wciągają na długie godziny. Jeśli masz możliwość zabawy z kolegą, to szybko wyczerpiesz baterie **4+**

DEADLY SKIES

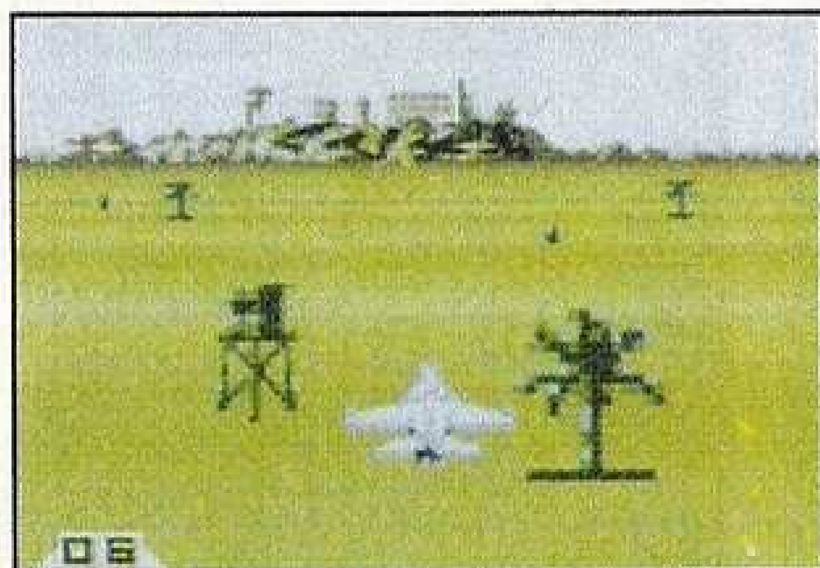
Fabuła w DEADLY SKIES jest niezbyt oryginalna. Jako najemnik stajesz po stronie jednego z walczących ze sobą państw i przyczyniasz się do zwycięstwa

Jeśli liczyłeś, że gra DEADLY SKIES okaże się udanym symulatorem samolotu, to zapewne będziesz rozczarowany. Jest to bowiem typowa zręcznościówka, którą z symulatorem łączy jedynie występowanie myśliwców. Na samym początku masz do wyboru tylko F-5E Tiger II, ale później będziesz mógł polatać Mirage 2000, F-18 Hornet czy Harrierem. Oczywiście, jeśli uda ci się wykonać misję i zdobyć wystarczająco dużo gotówki, by takie cacko zakupić. Niestety, mimo że możliwości niektórych samolotów różnią się znacznie, nie jest to zbyt widoczne podczas zabawy.

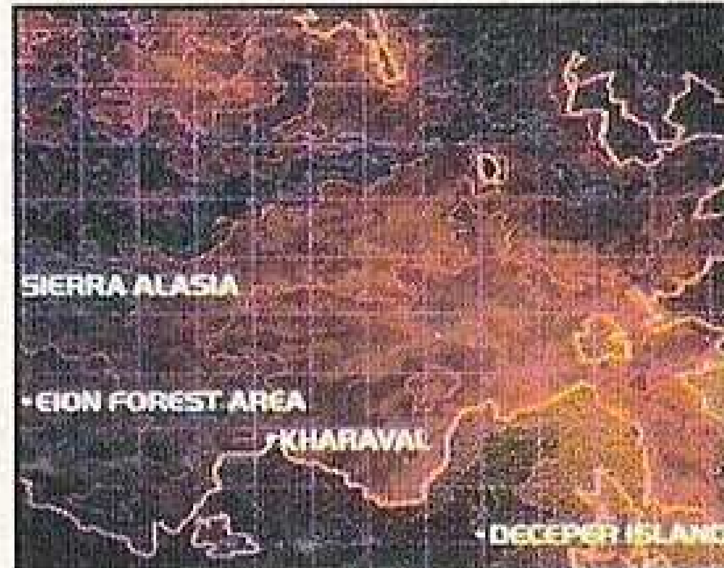
Sama walka jest bardzo prosta. **Wystarczy wybrać cel i przytrzymać przycisk strzału.** Automatyczny pilot tak pokieruje samolotem, aby pociski trafiły we wroga. Amunicją nie musisz się przejmować – nigdy się nie kończy. Zniszczenie celu w ten sposób zajmuje jednak trochę czasu i wystawia cię na ogień przeciwnika, warto więc czasem skorzystać z rakiet, których liczba została niestety ograniczona.

Minusem DEADLY SKIES jest duże podobieństwo kolejnych etapów. Teoretycznie misja, w której należy zatopić kilka pancerników, powinna różnić się od tej, w której twoim zadaniem jest zniszczenie kilkunastu ciężarówek wroga. Jednak poza innym tłem (zamiast morza – pustynia) oraz zamienieniem trudnych do rozpoznania statków na trudne do rozpoznania samochody niewiele się zmienia. Cały czas z przeciwka nadlatują samoloty wroga, które jednak niewiele robią poza wystrzeleniem jednej, czasami dwóch rakiet, więc nie warto na nie zwracać uwagi. Chyba, że chcesz zdobyć trochę więcej pieniędzy lub... rakiet albo uzupełnić zapas paliwa. Po niektórych zniszczonych celach pozostają bowiem malutkie ikonki i jeśli cudem uda ci się w nie trafić, to zdobędziesz odpowiedni bonus.

DEADLY SKIES to dość monotonna gra, która niestety szybko się nudzi i ucieszy zapewne jedynie najbardziej zagorzałych miłośników podniebnych zmagań.



Krajobraz w kolejnych misjach okazuje się niezbyt zróżnicowany



Działania wojenne rozgrywają się na fikcyjnym kontynencie

PC	PSX	N64	GBC	A
Deadly Skies				
Nudny Symulator				
ok.180 zł	Konami / Lukas Toys	1-2 graczy		

- Poziomy zabezpieczone hasłem

Grafika 3- | Dźwięk 2 | Frajda 3

(+) Możliwość zabawy w dwie osoby, kilka typów samolotów do wyboru

(−) Podobne misje, banalna fabuła, dziwna taktyka walki wrogich samolotów

Niezbyt ciekawa zręcznościówka, która może znudzić się bardzo szybko. Chyba że jesteś fanatycznym miłośnikiem samolotów **3-**

Teksty: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

EKRANY LCD w kawałkach

Tekst: Krzysztof Adamczyk & Andrzej Cwalina; Rysunek: R.J „Yackoo"; Zdjęcie: Miro

Tradycyjne monitory mają kilka poważnych minusów. Emitują szkodliwe dla zdrowia promieniowanie, wyświetlany na nich obraz nie jest płaski, zużywają dużo energii... Panele LCD są pozbawione tych wad, jednak niestety ich cena nie należy do przystępnych

Filtry polaryzacyjne

● Dzięki pierwszemu filtrowi światło wpadające do ciekłego kryształu jest spolaryzowane. Drugi filtr przepuszcza jedynie światło o określonej polaryzacji, więc odpowiednie „manipulowanie" tym współczynnikiem za pomocą ciekłych kryształów sprawia, że dany punkt panelu LCD będzie świecił lub pozostanie czarny

Warstwy ciekłych kryształów

● Warstwy kryształów LCD umożliwiają „obracanie" wiązki światła wokół własnej osi w zależności od przyłożonego napięcia. Dzięki temu, przy wykorzystaniu dwóch, obróconych wobec siebie o 90°, filtrów polaryzacyjnych możliwe jest włączanie/wyłączanie świecenia danego punktu panelu LCD. Jeśli wiązka światła została „obrócona" przez kryształy, to bez problemu przejdzie przez drugi filtr. Natomiast jeżeli kryształy nie zmieniły jej polaryzacji, to zostanie ona wytłumiona na drugim filtrze i dany punkt pozostanie czarny

Światło

● Kryształy LCD nie emitują światła, musi więc ono zostać dostarczone z innego źródła. Przeważnie jest nim lampa fluorescencyjna umieszczona za wyświetlaczem

Barwy składowe

● Każdy kolor, wyświetlany na panelu LCD czy zwykłym monitorze, powstaje dzięki zsumowaniu trzech barw podstawowych: czerwonej (Red), zielonej (Green) i niebieskiej (Blue), w skrócie RGB. Przyłożenie odpowiedniego napięcia na panelu sprawia, że w danym punkcie wyemitowane zostanie światło w kolorach składowych o tak dobranym natężeniu, że ludzkie oko zarejestruje pożądaną barwę.

Elektroda

● Ułożenie ciekłych kryształów i ich możliwość „obracania" wiązki światła zależą od napięcia prądu płynącego w elektrodzie

Ekran

● To na nim obserwujesz losy swojego ulubionego bohatera gier



INFO

Przyszłość LCD

Obecnie trwają prace nad kilkoma metodami udoskonalenia płaskich monitorów. Najciekawiej prezentują się wyniki badań uczonych z Uniwersytetu Cambridge. Opracowali oni unikatową technologię produkcji paneli LCD. Otrzymała ona nazwę LEPs (Light Emitting Polymers), ponieważ do wykonania panelu LCD wykorzystywane są w niej specjalne polimery. Jeśli ich łańcuchy zostaną ułożone w odpowiedni sposób, a następnie poddane wpływowi prądu elektrycznego, to zaczną świecić jednym z trzech podstawowych kolorów RGB. Dzięki zastosowaniu nowej technologii powstaną ekrany o dużo większej powierzchni oraz o znacznie zmniejszonych pikselach, co powinno wyraźnie zwiększyć jakość wyświetlanego obrazu. Naukowcy obiecują także, że proces technologiczny ma być znacznie prostszy, szybszy i przede wszystkim tańszy (nawet o 60%). O tym czy tanie, polimerowe monitory LCD zaleją rynek, przekonasz się dopiero za jakiś rok. Wtedy właśnie planowane jest rozpoczęcie produkcji wyświetlaczy nowego typu.

Połączenie cyfrowe

● Większość dostępnych na rynku paneli LCD podłącza się do kart graficznych dzięki standardowym portom VGA (podobnie jak normalne monitory). Wyjście VGA jest analogowe i sygnał przesyła się z karty do monitora w postaci trzech składowych podsygnałów RGB, odpowiedzialnych za wyświetlanie każdego z kolorów. Aby uzyskać na wyjściu taki właśnie sygnał, specjalny przetwornik musi przekształcić generowany przez kartę obraz do odpowiedniej postaci (oczywiście z pewną stratą jakości).

● W przypadku zwyczajnego monitora nie ma to większego znaczenia, bowiem do wyświetlania obrazu używa on właśnie sygnałów analogowych.

● Sprawa komplikuje się w przypadku zastosowania panelu LCD, który wykorzystuje sygnał cyfrowy. Dlatego też do wyświetlenia obrazu RGB potrzebuje on przetwornika, który ponownie przekształci przesłany kablem sygnał analogowy w postać cyfrową (niestety, znowu nieznacznie pogarszając jakość wyświetlanego obrazu).

● Dobrym rozwiązaniem, zapewniającym lepszą jakość obrazu, jest zastosowanie bezpośredniego połączenia cyfrowego z pominięciem przetworników. Niestety, karty graficzne wyposażone w odpowiednie złącze są o wiele droższe od swych „analogowych" odpowiedniczek i nie wszystkie panele LCD mają złącze cyfrowe

OBRAZ PŁASKI JAK NALEŚNIK

INFO
Słowniczek

■ LCD – Liquid Crystal Display – wyświetlacz ciekłokrystaliczny
■ TFT – Thin Film Transistor – nowsza technologia (obecnie standardowa) wykonania wyświetlaczy LCD
■ CRT – Cathode Ray Tube – technologia, w której wykonuje się standardowe monitory (z kineskopem)
■ RGB – Red Green Blue – trzy podstawowe kolory, z których zbudowany jest obraz komputerowy
■ OSD – On Screen Display – wyświetlane na ekranie menu służące do zmiany parametrów pracy monitora
■ Rozdzielczość – wielkość wyświetlanego obrazu podana jako liczba pikseli (np. 1024x768)
■ USB – Universal Serial Bus – najnowocześniejszy standard złącza umożliwiający obsługę wszelkich urządzeń zewnętrznych, od myszy i klawiatury po skanery i drukarki.

Płaskie i lekkie panele LCD mają wiele zalet w porównaniu z wielkimi i ciężkimi monitorami. Na razie stać na nie niewielu, ale być może już niedługo i ty będziesz posiadaczem jakiegoś fajnego modelu

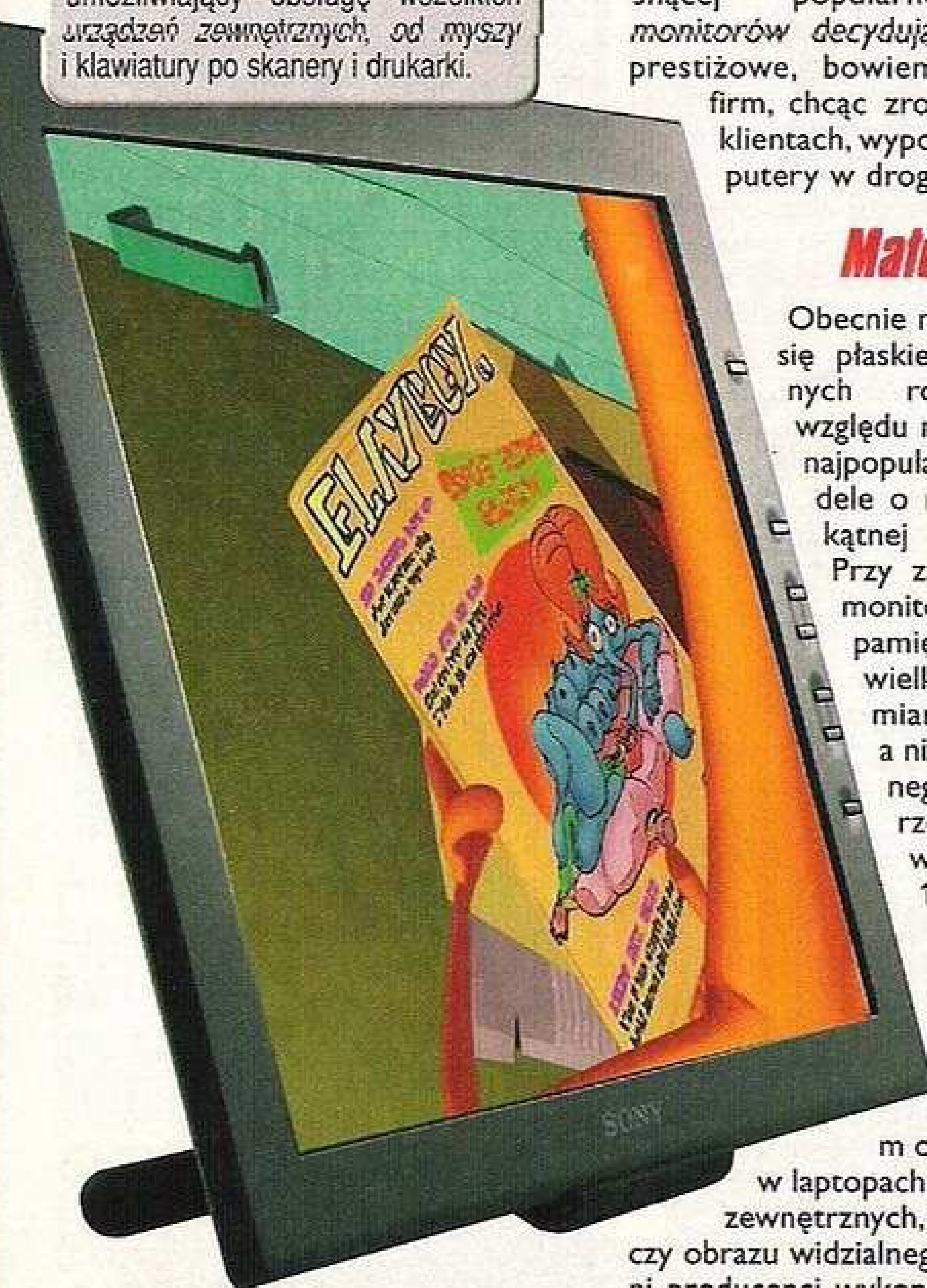


Niektóre modele mają ekran czuły na dotyk – czyżby nadchodził koniec myszki?

Płaskie wyświetlacze do niedawna kojarzyły się wyłącznie z przenośnymi komputerami. Niska jakość wyświetlanego obrazu i ogromny koszt produkcji praktycznie wykluczały je z domowych zastosowań. Panele niespodziewanie znalazły jednak zastosowanie w miejscach, w których ciągle przebywa dużo osób, a promieniowanie zwyczajnych monitorów może niekorzystnie wpływać na zdrowie (np. w szpitalach). O rosnącej popularności płaskich monitorów decydują także względy prestiżowe, bowiem coraz więcej firm, chcąc zrobić wrażenie na klientach, wyposaża swoje komputery w drogie ekrany LCD.

Małe i duże

Obecnie na rynku znajdują się płaskie ekrany o różnych rozmiarach. Ze względu na najniższą cenę najpopularniejsze są modele o nominalnej przekątnej ekranu 15 cali. Przy zakupie zwykłego monitora należy jednak pamiętać, że podana wielkość dotyczy wymiarów kineskopu, a nie obrazu widzialnego! Dlatego też rzeczywisty obraz wyświetlany przez 17-calowy monitor zazwyczaj nie ma nawet wielkości 16 cali. W przypadku paneli LCD, zarówno tych montowanych w laptopach, jak i w wersjach zewnętrznych, wielkość dotyczy obrazu widzialnego. Poza tym różni producenci wykonują swoje panele w odmiennych technologiach, dlatego modele o nominalnej wielkości 15 cali tak naprawdę mają zupełnie inne wymiary. Różnica pomiędzy poszczególnymi panelami w tej grupie może wynosić nawet 0,6 cala. Warto więc zwrócić uwagę na rzeczywiste wymiary danego modelu. Praktycznie wszystkie panele 15-calowe mogą pracować z maksymalną rozdzielczością 1024x768 przy częstotliwości 75 Hz, niektóre modele oferują wyższą częstotliwość 85 Hz i rozdzielczość 1280x1024. Wyświetlacze LCD, w przeciwieństwie do zwyczajnych monitorów, mają ograniczony kąt widzenia. Oznacza to, że jeśli będziesz przesuwał się w bok od wyświetlacza, to w pewnym momencie obraz przestanie być wyraźny. Im większy kąt, pod którym obraz nie zmienia swojego wyglądu, tym lepiej. Dlatego wielkość kąta (w poziomie i w pionie) widzenia jest jednym z podstawowych parametrów wyświetlacza LCD. Dla obecnych modeli wynosi on od 100/90 do 160/160 stopni.



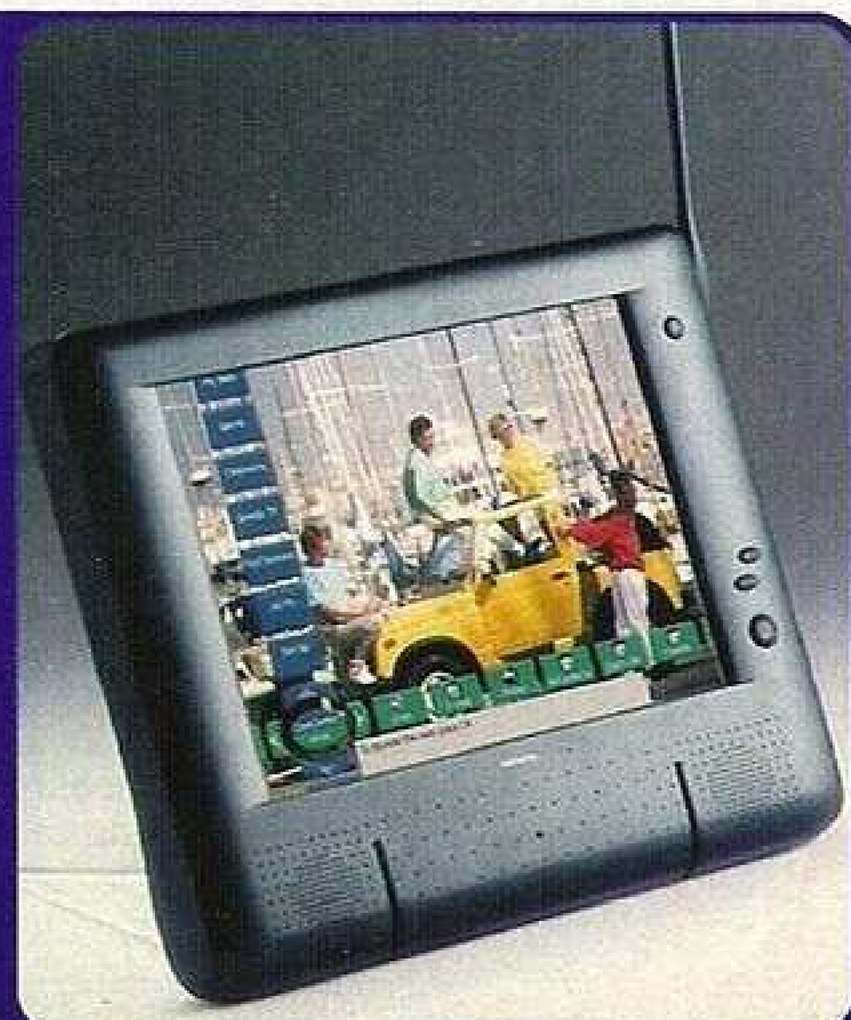
Największe panele LCD renomowanych firm kosztują tyle, co nowy samochód

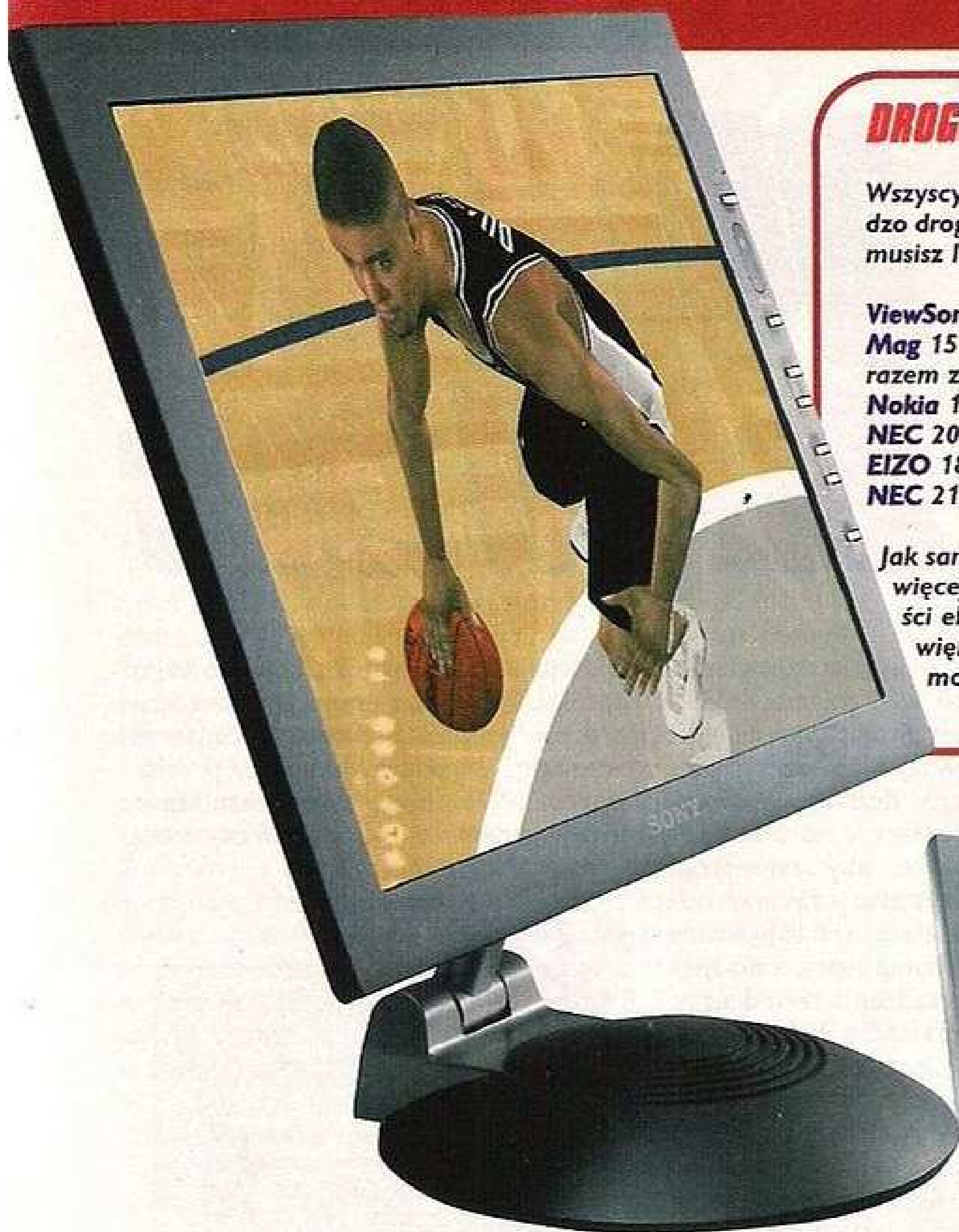
Dodatkowe funkcje

Kupując panel, warto się też zainteresować, jakie oferuje on dodatkowe funkcje. Część z modeli posiada wbudowane głośniki, które pozwolą zachować więcej wolnego miejsca na biurku. Jednak maleńkie głośniczki wbudowane w płaską obudowę nie zadowolą fanów ultrarealistycznych dźwięków w grach czy miłośników MP3. Jeśli więc zamierzasz korzystać z więk-

FANTAZJA I RZECZYWISTOŚĆ

Lekkie, płaskie oraz czułe na dotyk ekrany LCD nie mogły ujść uwadze projektantów i inżynierów największych gigantów elektroniki. Już teraz planują oni wykorzystać nowoczesne ekrany przy produkcji multimedialnych, przenośnych terminali łączących w sobie funkcje przeglądarki WWW, telefonu komórkowego oraz osobistego komputera. Jedną z firm opracowujących takie superurządzenia jest znana wszystkim Nokia. Patrząc na efekty prac, można zadać tylko jedno pytanie: „Kiedy będzie można kupić to cudo?".





DROGO, ALE JAK BARDZO?

Wszyscy dookoła powtarzają, że nowoczesne panele LCD są bardzo drogie. Jest to, niestety, prawda. Chcąc kupić takie urządzenie, musisz liczyć się ze sporymi wydatkami.

ViewSonic 14 cali, model VP140	4.715 zł (z VAT)
Mag 15 cali, model XJ530C razem z kartą graficzną ATI	4.730 zł (z VAT)
Nokia 15 cali, model 500XA	5.490 zł (z VAT)
NEC 20 cali, model 2010	30.954 zł (z VAT)
EIZO 18 cali	16.643 zł (z VAT)
NEC 21 cali, model 2110	60.000 zł (z VAT)

Jak sam widzisz, płaski monitor LCD kosztuje około dziesięć razy więcej niż średniej klasy tradycyjny monitor o tej samej wielkości ekranu. W przypadku większych modeli ceny budzą jeszcze większe emocje – co bowiem zrobić, kiedy za równowartość monitora można kupić... nowy samochód?

INFO

Ciekłe kryształy

■ Płaskie monitory wykorzystują technologię ciekłych kryształów odkrytych już w 1888 roku przez austriackiego botanika o nazwisku Rheinitzer. Wprawdzie została ona wykorzystana dopiero sto lat później, ale odkrycie samo w sobie było przełomem. Okazało się bowiem, że ciekłe kryształki przepuszczają różną ilość światła w zależności od przepływającego przez nie prądu.

■ Odkrycie to pozwoliło zbudować wyświetlacz ciekłokrystaliczny (LCD – Liquid Crystal Display) i umieścić go w kalkulatorze. Po raz pierwszy dokonała tego firma Sharp w 1973 roku. Od tego czasu nastąpił gwałtowny rozwój w dziedzinie wyświetlaczy.

■ Wprawdzie ekrany współczesnych paneli wykonuje się w zupełnie innej technologii niż wyświetlacze kalkulatorów, jednak ogólna zasada ich działania jest bardzo podobna.



szych głośników, oferujących lepszą jakość dźwięku bądź zestawów Surround, spokojnie możesz wybrać tańszy model bez funkcji multimedialnych. Coraz więcej monitorów, a także paneli, posiada rozdzielacz (HUB) USB. Po podłączeniu kabla od wyświetlacza do gniazda USB z tyłu komputera będziesz mógł korzystać z kilku dodatkowych portów, zamontowanych w obudowie panelu. Jeśli korzystasz z kilku urządzeń USB, powinieneś poszukać właśnie takiego modelu, bowiem dwa gniazda standardowo umieszczone na płycie głównej to w twoim przypadku zdecydowanie za mało. Do tego umieszczenie gniazd na wierzchu umożliwi ci łatwe przełączanie poszczególnych urządzeń takich jak kierownice czy pady. Kupując panel, należy też obejrzeć dokładnie ekran. Bardzo często (zwłaszcza w starszych modelach) widoczne są na nim pojedyncze, świecące jasno piksele. Są one uszkodzone i choć nie mają żadnego wpływu na jakość wyświetlania obrazu, psują efekt całości. Zbyt duża liczba uszkodzeń (ok. 3 na cal kwadratowy) powinna całkowicie wyeliminować panel ze sprzedaży.



Panele LCD są o wiele korzystniejsze dla zdrowia – obraz nie miga i nie emituje szkodliwego promieniowania

Obracanie i dotyk

Ciekawą funkcją, niestety występującą tylko w niektórych modelach paneli, jest opcja obrotu obrazu o 90 stopni. Gdy przeglądasz strony WWW czy pracujesz z jakimś większym dokumentem w Wordzie, masz z boku tekstu czy obrazu sporo niewykorzystanego miejsca. Wynika to z budowy obrazu komputerowego, którego szerokość jest większa od wysokości. Obrót panelu pozwala zmniejszyć tę niedogodność. Otrzymujesz bowiem monitor dostosowany do budowy typowego dokumentu. Dzięki temu rzadziej trzeba korzystać z suwaków przewijania i praca jest o wiele wygodniejsza. Oczywiście sam obrót panelu nic nie zmieni, konieczne jest jeszcze poinformowanie Windows o dokonanej zmianie. W tym celu należy zainstalować odpowiednie oprogramowanie, które zmieni parametry obrazu, dostosowując je do pozycji wyświetlacza. Część firm, z myślą o placówkach publicznych (szpitale, poczta) czy ośrodkach przeprowadzających badania i ankiety, produkuje także panele czułe na dotyk. Naciskając ekran w odpowiednim miejscu, można sterować kursorem bądź wybierać opcje z menu. Z tych ekranów korzystają także osoby niepełnosprawne, nie mogące obsługiwać zwyczajnych klawiatur czy myszy. Takie rozwiązanie umożliwia im wygodną pracę z komputerem.

Przyszłość...

Płaskie ekrany to powiew przyszłości. Wprawdzie gorzej niż ich kineskopowe odpowiedniki radzą sobie z wyświetlaniem kolorów, ale za to są lekkie, zajmują mało miejsca i, co najważniejsze, zużywają o wiele mniej energii. Nie bez znaczenia jest też to, że są przyjazne dla użytkownika, nie emitują szkodliwego promieniowania, a patrzenie na płaski ekran nie męczy oczu nawet przy długotrwałej pracy. Dlaczego więc wszyscy nie przesiądziemy się na ekrany LCD? Otóż przy ich cenie, przekraczającej wartość całego zestawu komputerowego, mogą sobie na nie pozwolić tylko bogate instytucje i zamożni zwolennicy nowości technicznych. Przeciętnym użytkownikom pozostaje czekać na opracowanie nowej, lepszej technologii i, co za tym idzie, na obniżkę cen płaskich ekranów LCD.



Ograniczony kąt widzenia? No cóż, jeśli spojrzysz z boku, to niewiele zobaczysz

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: Tornado i Iiyama Polska

Porty i gniazda Universal Serial Bus

Coraz nowsze i bardziej wymagające urządzenia mają swoje wymagania – potrzebne im są złącza o dużej przepustowości

Życzenie to spełniło niepozorne USB, obecnie podstawowe złącze każdego PC. Jeszcze kilka lat temu urządzenia zewnętrzne podłączane były do komputera przez własny port, przeznaczony wyłącznie dla nich. Powodowało to oczywiście wiele różnorodnych problemów, np. w sytuacjach, gdy chciałeś podłączyć dwie drukarki czy jakieś inne urządzenie zewnętrzne. Komputer z różnymi akcesoriami przypominał skrzynkę z ogromną ilością przewodów wychodzących z tylnej ścianki. Oczywiście przy bardziej rozbudowanych konfiguracjach zaczynało brakować wolnych portów i konieczny stawał się zakup dodatkowych kontrolerów lub po prostu przełączanie urządzeń, które czasami wymagało wyłączania komputera i zmiany konfiguracji. **W 1996 roku po raz pierwszy pojawiło się nowe złącze nazwane USB – Universal Serial Bus, czyli uniwersalne złącze szeregowe, które miało rozwiązać większość problemów posiadaczy PC.** Pełna obsługa tego standardu stała się możliwa wraz z pojawieniem się Windows 98, które potrafiły obsłużyć urządzenia tego typu. Wielką zaletą USB jest o wiele większa uniwersalność, bo te same urządzenia potrafią współpracować zarówno z PC jak i z Macintosh'em. W porównaniu ze starszymi portami (COM i LPT) możliwości USB są rewelacyjne. Złącze potrafi przesyłać dane z prędkością 1,5 MB/s, a starszy port szeregowy osiąga jedynie 14,4 kB/s! Zysk przy transporcie danych okazuje się naprawdę ogromny. Określenie uniwersalny doskonale charakteryzuje nowe złącze. W przeciwieństwie do starych, ściśle wyspecjalizowanych gniazd, poprzez USB można podłączyć dosłownie wszystko, od najprostszej myszy po drukarkę, skaner czy nagrywarkę CD-RW. Do tego wszystkie urządzenia można przełączać w trakcie pracy komputera, co znacznie ułatwia życie. Dodatkowym plusem nowego standardu jest możliwość zasilania przez niego podłączonych urządzeń, dzięki czemu mniejsze akcesoria, takie jak np. kamery internetowe, nie potrzebują dodatkowych zasilaczy, co upraszcza ich montaż, zmniejsza ilość kabli i oczywiście koszt samego urządzenia. Komputer wyposażony jest zwykle w 2 lub w przypadku nowszych modeli w 4 gniazda, a USB maksymalnie potrafi obsłużyć aż 127 urządzeń. Jeśli wszystkie porty USB zostały już zajęte, dodatkowe urządzenia można podłączyć na dwa sposoby. Po pierwsze, aby zwiększyć liczbę portów, wystarczy zakupić odpowiedni rozdzielacz (HUB), który podłącza się do komputera, a do niego pozostałe urządzenia. Po drugie, można też skorzystać z kolejnej cechy USB, jaką jest przelotowość. Część (niestety, niewielka) akcesoriów podłączanych przez ten port potrafi pełnić także funkcję Huba. Po prostu kolejne urządzenia podłącza się do gniazd znajdujących się w monitorze lub klawiaturze.





Zabawa Bez Kłopotów

USB jest realizacją idei Plug And Play, czyli „Podłącz i działaj". Urządzenie wyposażone w złącze tego typu można podłączyć bez potrzeby wyłączania komputera, po prostu wkładasz wtyczkę i Windows same wykrywają pojawienie się nowego urządzenia! Co ciekawe, jest to jedno z niewielu tego typu rozwiązań, które działa praktycznie we wszystkich przypadkach. Po wykryciu nowego urządzenia system operacyjny poprosi o włożenie płytki ze sterownikami i po instalacji odpowiedniego oprogramowania teoretycznie możesz już pracować z nowym cudeńkiem. Założenia USB zakładają, że po instalacji nowego sprzętu reset komputera nie jest konieczny, jednak niektóre urządzenia wymagają do poprawnej pracy przeładowania Windows. Jeśli chcesz kupić nowy gadżet, a nie wiesz, czy twój

INFO

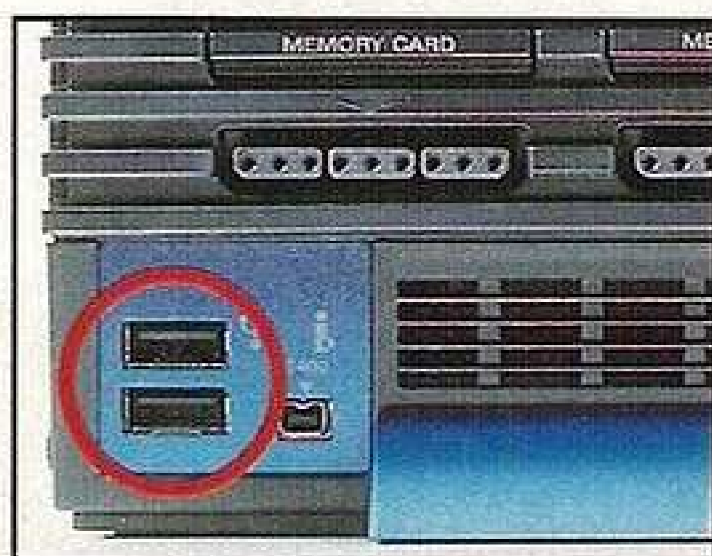
Co podłączyć

Do złącza USB można podłączyć praktycznie wszystkie dostępne typy urządzeń, od najprostszych myszek po profesjonalne skanery czy drukarki. Do niedawna cena urządzenia USB była znacznie wyższa od „normalnego" modelu, obecnie różnica jest naprawdę niewielka, pojawiają się także modele wyposażone w dwa złącza – tradycyjne i USB.

INFO

USB 2.0

Mimo że USB jest jednym z najnowszych złącz dostępnych we współczesnych PC i oferuje przepustowość o wiele większą niż inne porty, to powoli staje się zbyt wolne. Rozwój zewnętrznych urządzeń USB takich jak kamery internetowe czy nagrywarki spowodował zapotrzebowanie na znaczny przyrost prędkości. Idąc za sukcesem pierwszej wersji uniwersalnego portu szeregowego, konstruktorzy zaproponowali nowy standard nazwany po prostu USB 2.0. Ma on umożliwić przesyłanie danych z ultraszybką prędkością 60 MB/s, czyli ok. 40 razy szybciej niż w przypadku poprzedniej wersji. O wiele większa przepustowość pozwoli podłączać do gniazda USB urządzenia, które do tej pory wymagały szybszego złącza (takie jak np. kamery cyfrowe). Przyrost prędkości sprawi także, że wszystkie urządzenia, które teraz standardowo korzystają z USB, będą potrzebowały znacznie mniej czasu na przesłanie danych do/z komputera, co znacznie przyspieszy ich pracę. Posiadacze takiego sprzętu mogą spać spokojnie, nowe złącze ma być w pełni zgodne z poprzednim standardem i obsługiwać wszystkie urządzenia dostępne na rynku. Mimo tego, że premiera USB 2.0 miała miejsce kilka miesięcy temu, na rynku nadal brakuje sprzętu pracującego w tym standardzie i na komputery wyposażone w szybsze porty trzeba będzie jeszcze trochę poczekać.



Również konsola PlayStation 2 ma specjalne złącza USB

Łańcuszek szczęścia?

Mimo że do szyny USB teoretycznie można podłączyć wiele urządzeń, nie można tego robić całkowicie dowolnie. Po pierwsze, ogranicza cię liczba wyjść USB w komputerze. Należy też pamiętać, że np. klawiatura, myszka czy modem czerpią z połączenia USB napięcie zasilające. Aby nie przeciążyć łącza, warto używać tzw. HUBA USB – specjalnego wzmacniacza i rozdzielacza sygnału zarazem. Jest on dostępny jako urządzenie zewnętrzne lub czasami wbudowywany w nowoczesne monitory komputerowe.

Myszka
Nie posiada własnego zasilania



Skaner
Może mieć własne zasilanie





Aparat foto
Ma własne zasilanie

Klawiatura
Nie posiada własnego zasilania



Drukarka
Ma własne zasilanie



Modem
Może mieć własne zasilanie



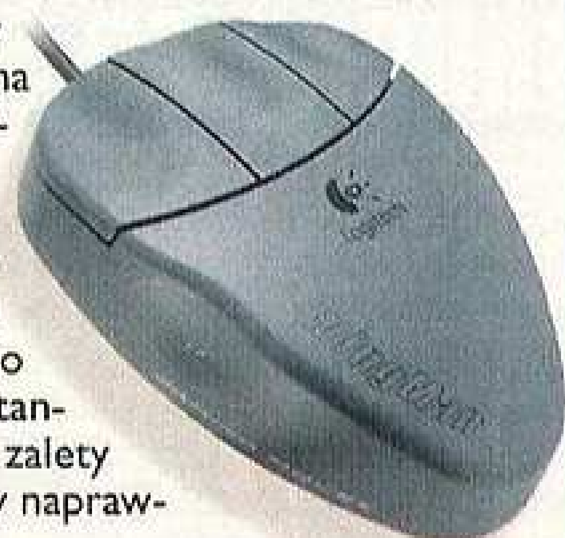
ZIP
Ma własne zasilanie





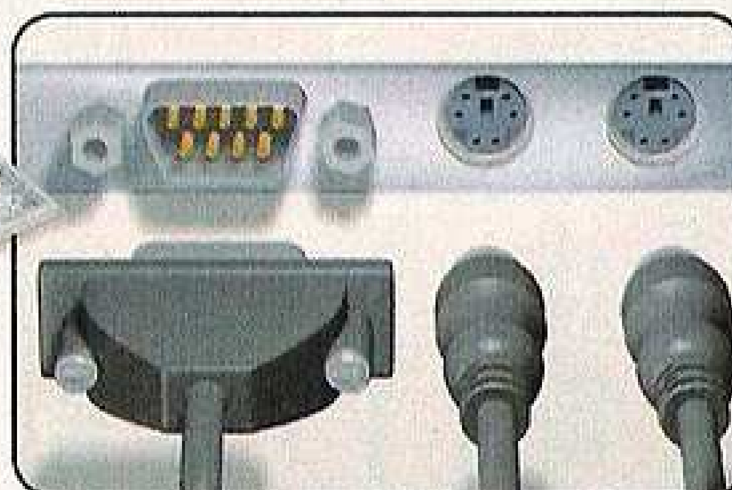
komputer posiada złącze USB, możesz sprawdzić to w bardzo prosty sposób. Wystarczy spojrzeć na tylną ściankę obudowy – jeśli zauważysz dwa cienkie, podłużne gniazda obok gniazda myszy, to spokojnie możesz korzystać z USB. **Aby mieć 100 % pewność, możesz zajrzeć do zakładki Menadżera Urządzeń w Panelu Sterowania (poprzez menu Start/Ustawienia/Panel Sterowania/System). Powinna znajdować się tam pozycja „Kontrolery Uniwersalnej Magistrali Szeregowej".** Jeśli twój komputer posiada złącza USB, a w Menadżerze Urządzeń nie znalazłeś odpowiedniej opcji, oznacza to, że kontroler został wyłączony w BIOS płyty głównej – wystarczy zresetować komputer i przestawić odpowiednią opcję. Podobnie wygląda sprawa z klawiaturą USB, standartowo jest ona wyłączona w BIOS. Aby móc z niej korzystać, konieczne okazuje się chwilowe podłączenie zwyczajnej klawiatury w celu przełączenia odpowiedniej opcji. Potem można już korzystać z klawiatury USB. Jeśli twój komputer standardowo nie posiada kontrolera USB, możesz dodać do niego specjalną kartę, która wzbogaci go o to złącze. Kosztuje ona ok. 100 zł i montuje się ją identycznie jak modem czy kartę muzyczną. Za pewnik można jednak przyjąć, że jeśli twój PC ma mniej niż 2 lata, posiada, jak wszystkie nowe konstrukcje, złącze USB.

Uniwersalne Złącze Szeregowe zrewolucjonizowało sposób podłączania zewnętrznych akcesoriów do komputerów. Ogromna uniwersalność oraz łatwość instalacji powodują, że nowy standard ma coraz więcej zwolenników. To jednak nie koniec rewolucji – a co powiesz na USB 2.0, standard, łączący wszystkie zalety poprzednika i posiadający naprawdę dużą przepustowość...



USB – JEDNA WTYCZKA DO WSZYSTKIEGO?



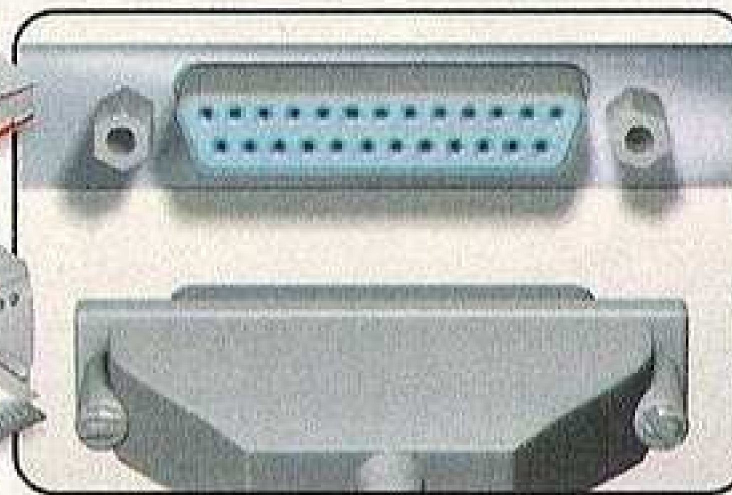


Porty PS2

Służą do przyłączania do komputera klawiatury oraz myszki. W starszych modelach do podłączenia myszki zamiast złącza PS2 używano portu COM1, a klawiaturę podłączano poprzez specjalne, duże złącze DIN (takie jak w starych magnetofonach).

Obecnie coraz częściej do przyłączania myszki i klawiatury używa się złącz USB.



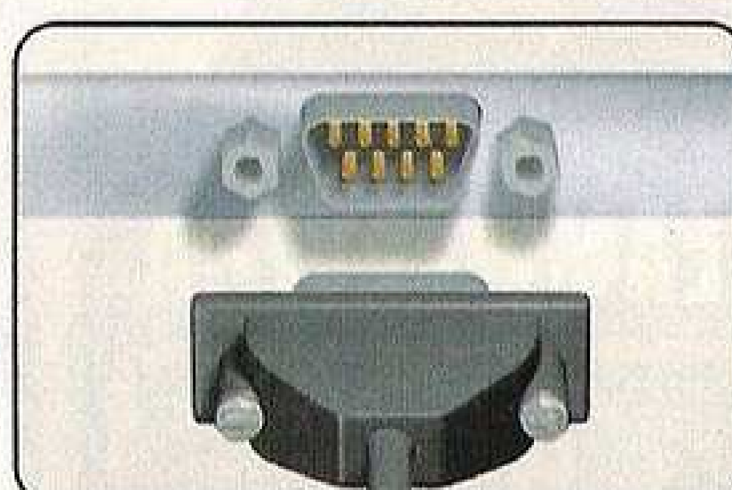


Port LPT

Służy zwykle do podłączania drukarki oraz skanera. W miarę rozwoju techniki zmieniał się sposób obsługi tego złącza przez programy, przez co posiadacze kilku używających go urządzeń mogą mieć problemy z ich konfiguracją.

Najnowsze modele drukarek i skanerów używają także złącz USB.



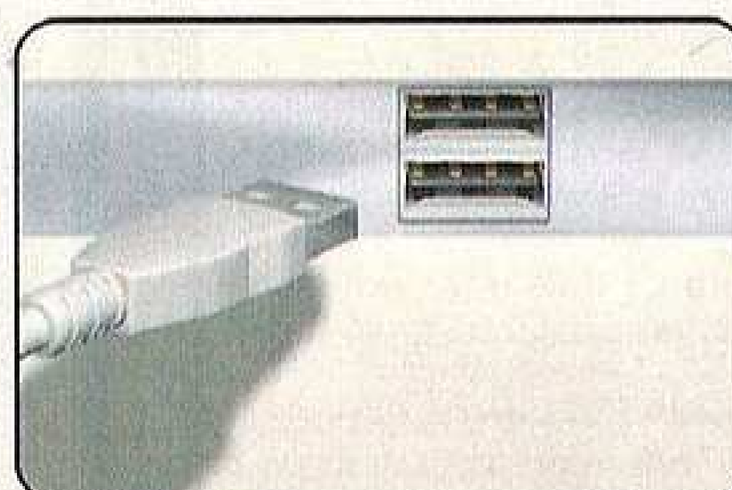


Port COM1 i COM2

Porty COM występowały w dwóch wersjach – długiej i krótkiej. Oczywiście istnieją przejściówki pomiędzy obydwoma rodzajami gniazd. Używa się ich do podłączania modemu zewnętrznego (COM2) oraz coraz rzadziej myszki (COM1).

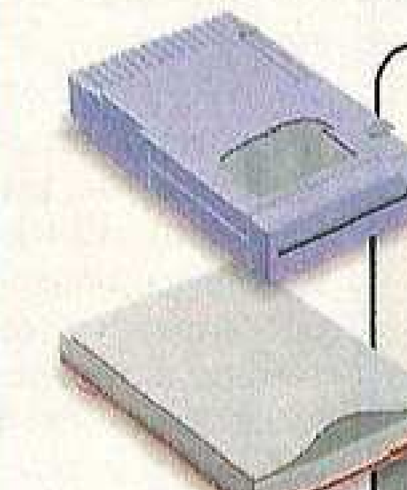
Najnowsze modemy, podobnie jak i myszki, korzystają już ze złącza w standardzie USB.

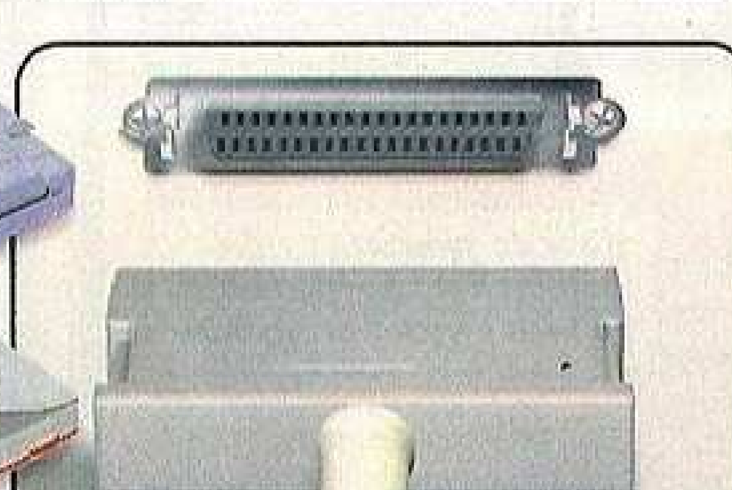




Porty USB

Universal Serial Bus jest spełnieniem marzeń o jednym, wspólnym standardzie gniazd dla każdego komputera. Nic więc dziwnego, że producenci szybko zaczęli wytwarzać klawiatury, myszki, skanery, drukarki, cyfrowe aparaty fotograficzne i inne akcesoria używające tego standardu. Do jednego portu USB można podpiąć do 127 urządzeń, a większość z nich pasuje i do PC, i do np. Macintosha.





Port SCSI

W chwili obecnej coraz rzadziej wykorzystywany, głównie w profesjonalnych komputerach. Do niedawna, dzięki dużej szybkości przesyłu danych, służył do podłączania wydajnych dysków twardych, napędów ZIP i JAZ, nagrywarek CD czy też skanerów.

Wszystkie wymienione urządzenia doczekały się już wersji USB.

PRZEGLĄD CEN URZĄDZEŃ USB

Mysz	od 50 zł
Klawiatura	od 60 zł
Kontroler USB 2, porty PCI	ok. 100 zł
Rozdzielacz (HUB) na 4 porty	ok. 150 zł
Konwerter port drukarki->USB	ok. 100 zł
Konwerter port szeregowy->USB	ok. 160 zł
Link (sieć poprzez USB)	ok. 170 zł
Modem	ok. 350 zł
Karta sieciowa	ok. 250 zł
Kamera internetowa	ok. 250-600 zł

INFO



Firewire: Równie prosto, jeszcze szybciej

Oprócz USB na rynku obecny jest jeszcze jeden standard uniwersalnego złącza. IEEE 1394 jest równie prosty w obsłudze jak jego konkurent, jednak – mimo że powstał mniej więcej w tym samym czasie – nie zdobył równie dużej popularności. Przyczyną tego jest brak ognistego łącza w standardowym zestawie na płycie głównej. Aby móc korzystać z jego zalet, konieczny okazuje się zakup dodatkowego kontrolera. Główną zaletą złącza FireWire jest bardzo duża przepustowość sięgająca kilkudziesięciu MB/s. Dlatego złącze tego typu wykorzystuje się głównie w kartach do montażu video w standardzie DV. Mimo bezwzględnej przewagi USB w zakresie ilości dostępnych akcesoriów pojawiają się także urządzenia współpracujące w standardzie FireWire, jednak ze względu na wysokie ceny mogą na nie pozwolić sobie jedynie profesjonaliści.

Tekst: Krzysztof Adamczyk, Zdjęcia: Hewlett-Packard, Logitech, Sony, StockByte

TWOJA WŁASNA SUPERSTRONA WWW!

Część 2: Budujemy stronę WWW

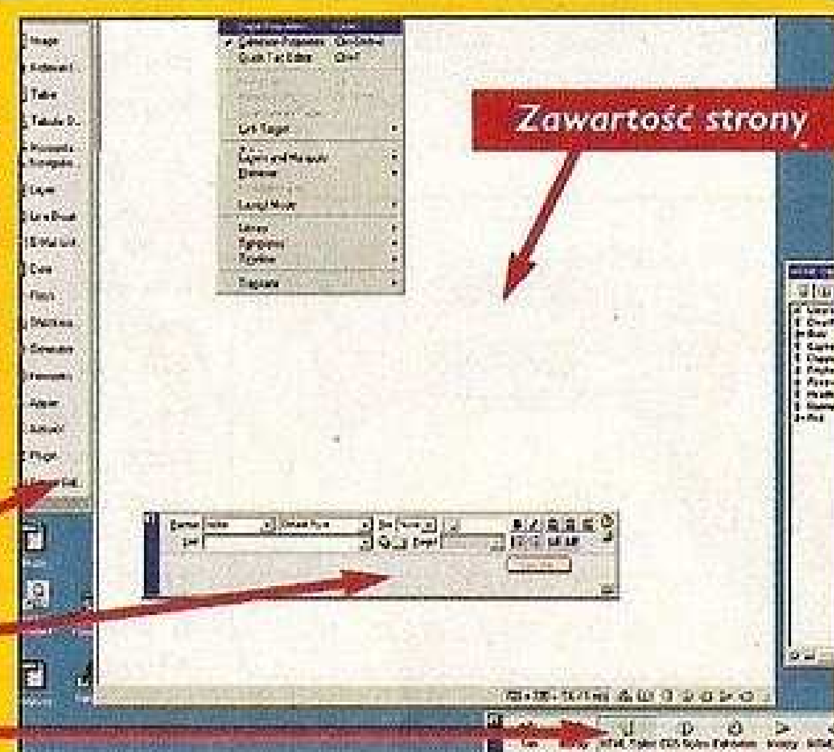
Z poprzedniego odcinka naszego poradnika dowiedziałeś się, jak rozpocząć tworzenie stron WWW. Teraz przyszła pora na wykorzystanie przygotowanych materiałów...

Jak sam się przekonasz, budowę stron WWW najwygodniej rozpocząć... od środka. Co to znaczy – zobaczysz już za chwilę. Mamy nadzieję, że zdążyłeś już przygotować wszystkie elementy graficzne (obrazki i przyciski) oraz dźwięki i programy – teraz już nie będzie na to zbyt wiele czasu, choć najprawdopodobniej i tak okaże się, że zapomniałeś o kilku drobiazgach.

I jeszcze jedna sprawa – mimo że **nasza strona została wykonana programem Dreamweaver** (www.macromedia.com/software/dreamweaver/trial/), znajdziesz tu także fragmenty kodu HTML odpowiedzialne za część uzyskiwanych efektów. Dzięki temu, nawet jeśli nie posiadasz tego programu, będziesz mógł wykorzystać zawarte tu informacje.

5 NARZĘDZIA DREAMWEAVERA

Praca z Dreamweaverem jest bardzo prosta, bo pozwala on tworzyć stronę na zasadzie umieszczania w wybranym miejscu potrzebnych elementów: obrazków, tekstów itp. Zanim jednak zabierzesz się do pracy, musisz poznać najważniejsze narzędzia.



■ Zawartość menu można zmieniać klikając w pasek Common i wybierając żądane opcje.



Image – Służy do umieszczania na stronie WWW obrazków i grafiki

Table – Buduje tabelki. Dzięki nim uporządkujesz stronę

Navigation Bar – Narzędzie do tworzenia menu ułatwiającego poruszanie się po stronach

Date – Wstawia datę i godzinę stworzenia strony

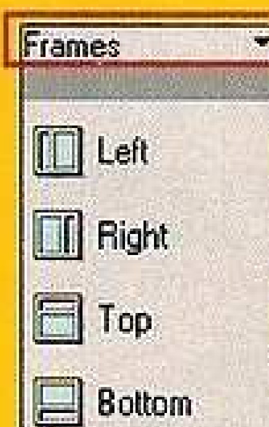
Flash – Wstawia na stronę elementy Flash

Rollover Image – Służy do tworzenia zmieniających się po kliknięciu na nich myszką przycisków

Horizontal Line – Wstawia na stronie poziomą linię dzielącą. Do wyboru różne grubości i typy linii

Layer – Pozwala umieszczać poszczególne elementy stron na tzw. warstwach

E-Mail Link – Tworzy odnośnik do konta poczty e-mail



■ Przełączając menu w tryb Frames, uzyskasz dostęp do opcji podziału strony. Oprócz parametrów ramek masz tu do wyboru jeszcze wiele opcji

6 OD ŚRODKA DO POCZĄTKU

Jak pamiętasz, nasza strona ma składać się z dwóch okien. W tym celu główny dokument, wczytujący się jako pierwszy, musi określać ich rozmiary i wczytywać pliki menu oraz zawartość stron. Jednak Dreamweaver nie pozwala na stworzenie strony z odnośnikami do nieistniejących dokumentów (u nas **menu.htm i start.htm**), tak więc pracę rozpocznij od przygotowania „imitacji" odpowiednich dokumentów.

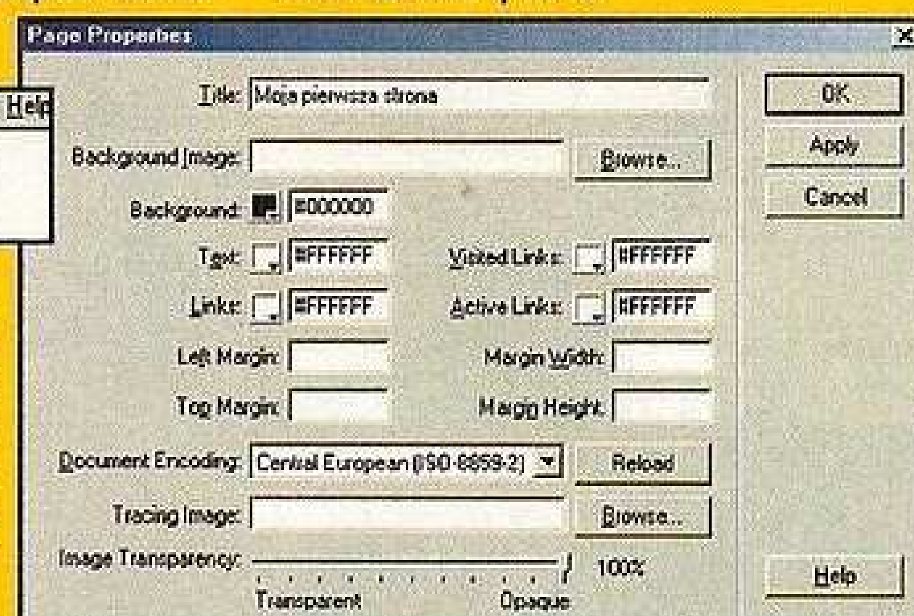
■ Po uruchomieniu programu widzisz od razu czysty dokument. Zanim zaczniesz umieszczać na nim jakiekolwiek elementy, ustaw odpowiednie parametry strony.

■ W tym celu z górnej belki wybierz **MODIFY** i **PAGE PROPERTIES**.

■ W oknie, które się otworzy, ustawiasz: nazwę strony – **TITLE**, obrazek wczytywany jako tło – **BACKGROUND IMAGE**, kolor tła – **BACKGROUND**, kolor tekstu – **TEXT**, kolory odnośników (normalnych, odwiedzonych i aktywnych) – **LINKS, VISITED LINKS, ACTIVE LINKS**.

■ Bardzo ważne jest ustawienie sposobu kodowania polskich znaków: **DOCUMENT ENCODING** na **ISO 8859-2**

■ Gdy już wybierzesz właściwe ustawienia, kliknij OK.

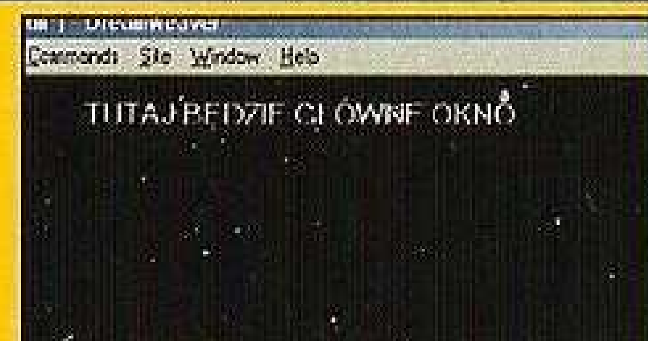


Na pierwszy ogień pójdzie ustawienie parametrów strony. Pamiętaj, że podane tu dane można zmieniać w każdym momencie

Tak przygotowany dokument zapisz pod nazwą **baza.htm** w katalogu, gdzie znajduje się reszta materiałów. Przyda ci się on w przyszłości.

■ Teraz kliknij myszką w ekran roboczy i po prostu wpisz z klawiatury „tutaj będzie główne okno", a następnie zapisz plik jako **menu.htm**.

■ Tę czynność powtórz dla każdej strony (czyli np. programy, info, fotogaleria itp.), zmieniając odpowiednio treść i zapisując pod właściwą nazwą.



Na razie nie wygląda to zbyt ładnie, ale to dopiero początki

Nie zapomnij też o dokumencie start.htm!

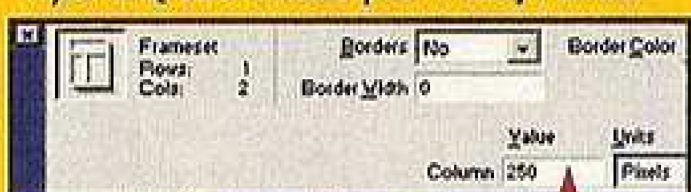
7 STRONA GŁÓWNA I MENU

Teraz wczytaj stworzony przed chwilą plik **baza.htm**. W tym celu z menu **FILE** wybierz **OPEN** i wskaż odpowiedni dokument. Wejdź ponownie do właściwości strony (**MODIFY** i **PAGE PROPERTIES**) i zmień jej tytuł. My wpisaliśmy „Moja pierwsza superstrona".

■ Następną rzeczą, jaką musisz zrobić, jest podzielenie strony na części, czyli – mówiąc fachowo – zdefiniowanie ramek. W tym celu na belce z narzędziami kliknij w napis **COMMON** i w rozwijanym menu wybierz **FRAMES**.
■ Okno narzędzi zmieni swój wygląd, pokazując różne sposoby podziału strony WWW.
■ Teraz przy pomocy myszki i kursora możesz „chwycić" linię dzielącą i przesuwać ją w dowolną stronę. Taki sposób jest jednak niedokładny. Lepiej użyć okienka z dołu ekranu i wpisać wybraną szerokość pierwszej ramki.

Szerokość ramek można ustawić, przesuwając myszką linię dzielącą

■ Gdy już rozmiary okienek odpowiadają twoim wymaganiom, musisz jeszcze określić, które strony mają pojawiać się po połączeniu się z twoją stroną WWW.
■ Aby to zrobić, wskaż myszką pierwszą ramkę i w oknie z jej danymi wpisz nazwę pliku do wczytania. Potem wskaż drugie okno i podaj nazwę kolejnego pliku.
■ Przy okazji zmień nazwy okienek na np. okno 1 i okno 2.
■ Gotową stronę główną zapisz pod nazwą **index.htm**. Aby to zrobić, z górnego menu wybierz opcję **FILE** i **SAVE FRAMESET AS**.



COLUMN *Tutaj podajesz dokładną szerokość ramki (w procentach lub w pikselach)*

BORDERS *Pozwala wybrać rodzaj obramowania ramek*

SRC *Nazwa dokumentu do wczytania*



FRAME NAME *Po prostu nazwa ramki*

SCROLL *Przewijanie ramki*

NO RESIZE *Określa, czy ramka ma mieć stały wymiar*

BORDER... *Kolor obramowań*

Wczytaj plik **menu.htm** (z menu **FILE** wybierz **OPEN** i wskaż odpowiedni dokument). Wejdź do właściwości strony (**Properties**) i zmień tytuł strony na „Menu".



■ Teraz pora umieścić na stronie guziki menu (mamy nadzieję, że masz już przygotowane pliki graficzne z ich wizerunkami).
■ Z paska narzędzi wybierz opcję **ROLLOVER IMAGE**. Jeśli nadal używasz trybu narzędzi do budowy ramek, musisz najpierw przełączyć się na tryb **COMMON** (patrz ramka 5).
■ Na ekranie powinieneś zobaczyć okienko pokazane na obrazku powyżej. W pole nr 1 wpisz nazwę guzika (nie jest to wymagane). W 2 podaj nazwę pliku z obrazkiem guzika, a następnie w 3 wskaż drugi plik zawierający obraz przycisku po jego naciśnięciu. Teraz jeszcze tylko w 4 wpisz nazwę pliku html, który ma się wczytywać po kliknięciu w przycisk.
■ Nie zapomnij też o zaznaczeniu 5. Dzięki temu oba rysunki będą wczytywały się szybciej. Gdy już ustawiłeś wszystko jak należy, kliknij tylko OK.
■ Jeden guzik to nie wszystko. Kliknij ENTER, kursor powinien przeskoczyć poniżej twojego przycisku. Teraz powtórz wszystkie czynności, podając oczywiście inne nazwy plików i dokumentów docelowych.
■ Zaznacz (klikając raz myszką) pierwszy z guzików i poszukaj na dole ekranu ramki przedstawionej na obrazku poniżej. Musisz w niej podać nazwę ramki docelowej TARGET.

TARGET *Ramka, do której wczyta się dokument*

LINK *Nazwa dokumentu do wczytania*



STRONA STARTOWA OD ŚRODKA

```
<html><head><title>Moja pierwsza superstrona</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-2">
</head>
<frameset cols="250,1*" frameborder="NO" border="0" framespacing="0">
  <frame name="okno 1" scrolling="NO" src="menu.htm">
  <frame name="okno 2" src="info.htm">
</frameset>
<noframes><body bgcolor="#FFFFFF"></body></noframes></html>
```

DLA ZNAWCÓW HTML

```
<html>
<head>
<title>Menu</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-
8859-2">
<script language="JavaScript">
<!—
function MM_swapImgRestore() { //v3.0
  var i,x,a=document.MM_sr; for(i=0;a&&i<a.length&&(x=a[i])&&x.oSrc;i++)
x.src=x.oSrc;
}
function MM_preloadImages() { //v3.0
  var d=document; if(d.images){ if(!d.MM_p) d.MM_p=new Array();
    var i,j=d.MM_p.length,a=MM_preloadImages.arguments; for(i=0;
i<a.length; i++)
    if (a[i].indexOf("#")!=0){ d.MM_p[j]=new Image; d.MM_p[j++].src=a[i];}}
}
function MM_findObj(n, d) { //v3.0
  var p,i,x;  if(!d) d=document;
if((p=n.indexOf("?"))>0&&parent.frames.length) {
    d=parent.frames[n.substring(p+1)].document; n=n.substring(0,p);}
  if(!(x=d[n])&&d.all) x=d.all[n]; for (i=0;!x&&i<d.forms.length;i++)
x=d.forms[i][n];
  for(i=0;!x&&d.layers&&i<d.layers.length;i++)
x=MM_findObj(n,d.layers[i].document); return x;
}
function MM_swapImage() { //v3.0
  var i,j=0,x,a=MM_swapImage.arguments; document.MM_sr=new Array;
for(i=0;i<(a.length-2);i+=3)
   if ((x=MM_findObj(a[i]))!=null){document.MM_sr[j++]=x; if(!x.oSrc)
x.oSrc=x.src; x.src=a[i+2];}
}
function MM_controlSound(x, _sndObj, sndFile) { //v3.0
  var i, method = "", sndObj = eval(_sndObj);
  if (sndObj != null) {
    if (navigator.appName == 'Netscape') method = "play";
    else {
      if (window.MM_WMP == null) {
        window.MM_WMP = false;
        for(i in sndObj) if (i == "ActiveMovie") {
          window.MM_WMP = true; break;
      }}
      if (window.MM_WMP) method = "play";
      else if (sndObj.FileName) method = "run";
  }}
  if (method) eval(_sndObj+"."+method+"()");
  else window.location = sndFile;
}
//—>
</script>
</head>

<body bgcolor="#000000" text="#FFFFFF" link="#66FFFF"
vlink="#66FFFF" alink="#66FFFF"
onLoad="MM_preloadImages('info1.gif','fotogaleria1.gif',
'nurkowanie1.gif','narty1.gif','mail1.gif')">
<div align="center">
  <p><img src="menu.gif" width="250" height="60"></p>
  <p><a href="info.htm" onMouseOut="MM_swapImgRestore()"
onMouseOver="MM_swapImage('guzik 1','','info1.gif',1);
MM_controlSound('play','document.CS979672309210','nap.wav')"
target="okno 2"><img name="guzik 1" border="0" src="info.gif"
width="250" height="60" alt="Kilka słów o mnie"></a><a
href="foto.htm" onMouseOut="MM_swapImgRestore()"
onMouseOver="MM_swapImage('Guzik2','','fotogaleria1.gif',1)">
<img name="Guzik2" border="0" src="fotogaleria.gif" width="250"
height="60"></a><a href="nurki.html"
onMouseOut="MM_swapImgRestore()"
onMouseOver="MM_swapImage('Guziki 3','','nurkowanie1.gif',1)">
<img name="Guziki 3" border="0" src="nurkowanie.gif" width="250"
height="60"></a><a href="narty.htm"
onMouseOut="MM_swapImgRestore()"
onMouseOver="MM_swapImage('Guzik5','','narty1.gif',1)">
<img name="Guzik5" border="0" src="narty.gif" width="250"
height="60"></a><a href="mailto:adrespoczty@serwer.pl"
onMouseOut="MM_swapImgRestore()"
onMouseOver="MM_swapImage('Guzik mail','','mail1.gif',1)">
<img name="Guzik mail" border="0" src="mail.gif" width="250"
height="60"></a>
  </p>
  </div>
</body>
</html>
```

Kolorem czerwonym oznaczono nazwy używanych na stronie plików graficznych i html

ciąg dalszy za dwa tygodnie...

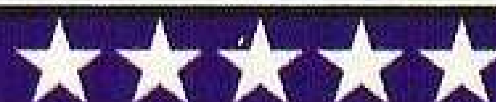
Tekst: R.J., „Yackoo"; Zdjęcia: Paweł Sonnenburg FotoStudio. Ubrania do sesji zdjęciowej wypożyczył sklep DIVERSE, W-wa ul. Chmielna 11

Jeśli znudziła ci się już twoja ulubiona gra i nawet multiplayer cię nie pociąga, nadszedł czas, by zagłębić się w świat edytorów. To naprawdę budująca zabawa!

EDYTORY
POZIOMÓW DO GIER

Edytory są niewielkimi programami umożliwiającymi przygotowanie własnych poziomów do konkretnej gry, dla której zostały przeznaczone. Dzięki nim będziesz mógł poczuć się jak pracownik dużej firmy komputerowej, który rozpierając się w swym skórzanym fotelu, tworzy coraz to nowe etapy TOMB RAIDER 6, HALF-LIFE 2 czy nawet MAX PAYNE. Co więcej, twój wysiłek nie pójdzie na marne – w dobie Internetu przesłanie koledze niewielkiego pliku ze wspaniałą (bo twoją własną) mapą do STARCRAFT trwa tylko chwilę...

Tomb Raider





Edytor poziomów do TOMB RAIDER to wyższa szkoła jazdy, a jego obsługa może przyprawić o załamanie nerwowe

Aby stworzyć poziom podobny do tego z TR, musisz spędzić nad programem wiele długich wieczorów

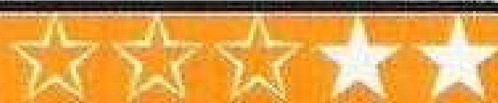
DAWNO TEMU

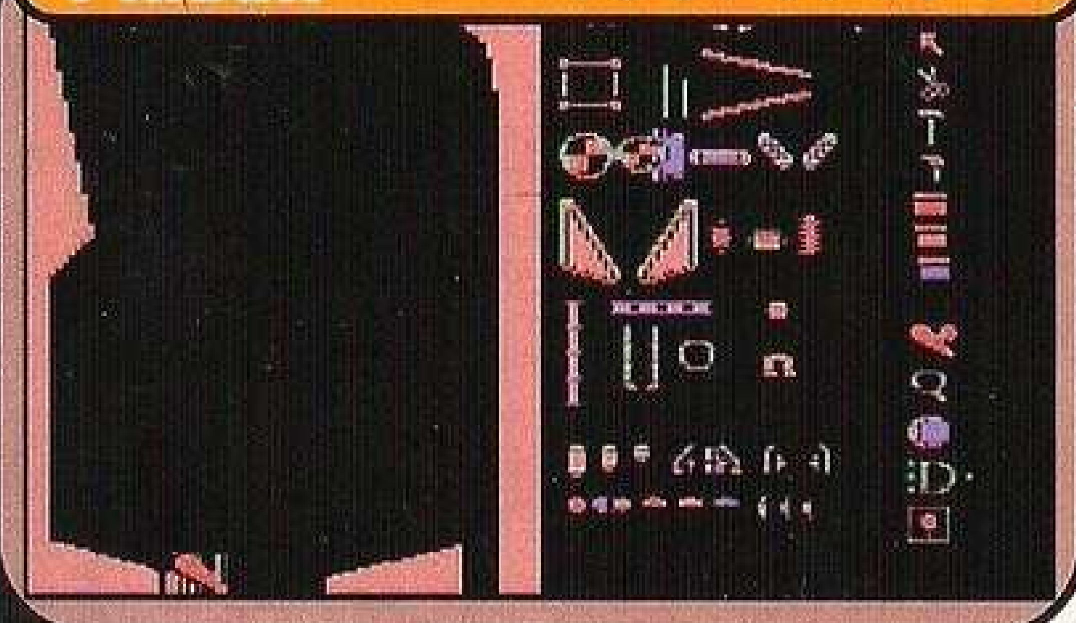
Pierwsze edytory do gier powstawały już w latach osiemdziesiątych. Ówczesne przeboje, takie jak PINBALL, BOULDER DASH czy MR ROBOT, umożliwiały graczom sprawdzenie się w roli projektanta. Wystarczyła odrobina fantazji, by z umieszczonych na boku ekranu klocków złożyć nowy poziom i później zaciągnąć przed ekran znajomego. Podobną opcję oferował też słynny WOLFENSTEIN 3D, uchodzący za pierwszą poważną strzelaninę FPP. Jednak tak naprawdę moda na edytory rozpoczęła się w 1993 roku, kiedy świat poznał już Internet, a ID Software przedstawiło graczom DOOM-a.

Ta kultowa gra posiadała bowiem dość skomplikowany edytor, dzięki któremu można było zaprojektować cały etap, łącznie z układem korytarzy, wyglądem postaci i ich odgłosami, po czym zapisać go w jednym, niespełna megabajtowym pliku WAD. Tak przygotowane dzieło trafiało do Internetu, a stamtąd do tysięcy zdeklarowanych fanów DOOM-a. Dobrze zaprojektowany poziom gwarantował sławę, a także możliwość pracy – profesjonalni twórcy oprogramowania chętnie zatrudniali utalentowanych ludzi, mogących wspomóc ich w pisaniu kolejnych wielkich dzieł.

Gry takie jak DUKE NUKEM 3D, QUAKE czy UNREAL utrzymały dość duże zainteresowanie edytorami. W niektórych przypadkach możliwe stało się nawet zmienienie gry niemal w stu procentach. Starsi gracze pamiętają na pewno konwersje transformujące poczciwego QUAKE 2 w wyścigi, a także prosty symulator lotu! Dodatkową atrakcją dla miłośników edytorów były też liczne konkursy z atrakcyjnymi nagrodami (za dobre poziomy do gry ABUSE jej autorzy płacili nawet po 1000 dolarów), na które przyjeżdżały takie sławy jak John Romero czy American McGee. Warto też wspomnieć, że niektóre szczególnie udane zbiorki map tudzież zasad gry ukazywały się później jako oficjalne dodatki – tak było ze świetnym DUKE NUKEM: NUCLEAR WINTER czy COUNTERSTRIKE. W grudniu zeszłego roku przekroczono kolejną granicę; przygotowywany jako dodatek do HALF-LIFE program GUNMAN CHRONICLES ukazał się jako oddzielna, komercyjna gra!

Pinball





Edytor do PINBALLA był wyjątkowo prosty (by nie powiedzieć prymitywny), a jego obsługa ograniczała się do wyboru odpowiednich elementów stołu



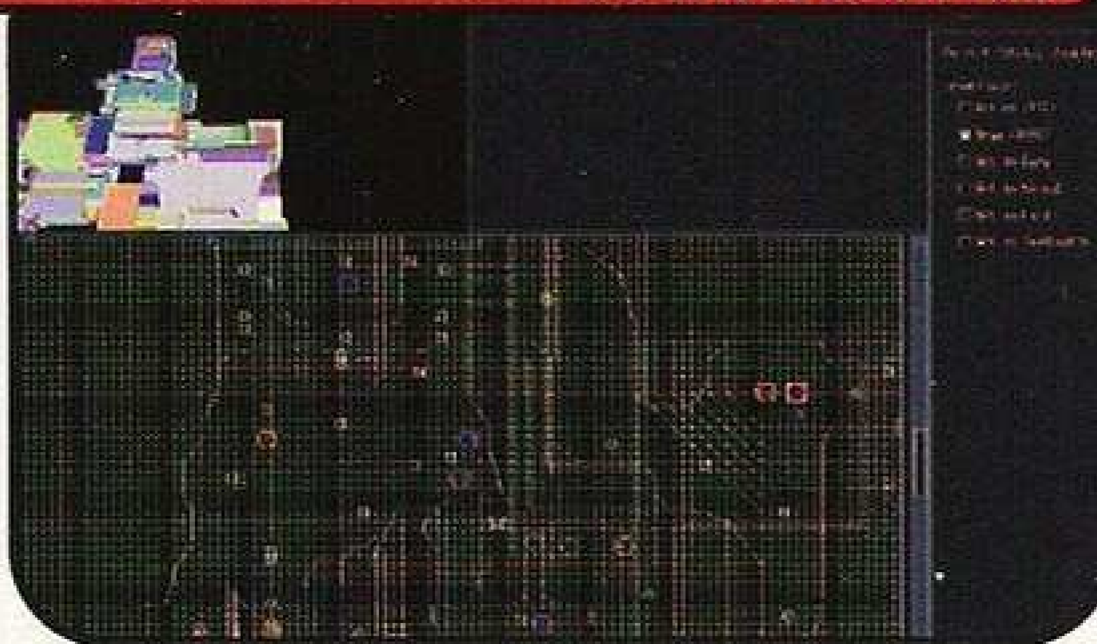
DO WYBORU, DO KOLORU

Edytory dzielą się na trzy rodzaje. Pierwszym z nich są generatory, proste pro-

Quake III Arena ☆★★★★



Jeżeli masz zapędy architektoniczne, możesz zaprojektować śliczną, przestrzenną komnatę do ukochanego QUAKE



Podstawy geometrii oraz nauka programów graficznych okazują się niezbędne przy pracy w poziomach QUAKE

gramy umożliwiające stworzenie poziomu czy trasy (w grach samochodowych). Gracz określa tylko liczbę zakrętów i scenerię tudzież rozmieszczenie wrogów, resztą zaś zajmuje się komputer. Drugim – niezbyt rozbudowane edytory pozwalające graczowi zmienić nazwiska zawodników w drużynie piłki nożnej bądź stworzyć poziom z wcześniej przygotowanych kawałków. Najczęściej pojawiają się one w grach strategicznych bądź sportowych. Ostatnią grupę edytorów stanowią skomplikowane cacka przypominające profesjonalne programy graficzne i mające nie mniejsze możliwości. Dzięki nim stworzysz nie tylko nowy, trójwymiarowy poziom, ale i zaprojektujesz tekstury, nowe rodzaje broni, a może nawet i nową sztuczną inteligencję dla każdej z postaci!

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Ekwilibrystyczna jazda na deskorolce w ciągu kilku miesięcy podbiła serca właścicieli pecetów. Niewątpliwą atrakcją gry jest wbudowany edytor, pozwalający stworzyć własny skatepark. Nie jest to trudne zadanie. Wszystkie rampy, podesty, piramidy oraz skocznie są już gotowe, wystarczy tylko ustawić je na odpowiednim miejscu i wybrać wzór pokrycia powierzchni. Wówczas to przychodzi pora na wielki sprawdzian – trzeba wskoczyć na wirtualną deskę i przejechać się po własnym parku, by przekonać się, czy rzeczywiście wszystko gra. Jeśli zaś uznasz, że twoje dzieło nie ma sobie równych, prześlij je autorom jednej z najlepszych polskich stron internetowych o akrobacjach Hawka – **http://www.thps-2.prv.pl/**. Dzięki nim trafi ono do setek graczy z różnych części kraju.

INFO
Specjalista od poziomów

Wbrew pozorom wykonanie przyzwoitego poziomu do jakiejkolwiek gry wymaga sporych zdolności. W większości wypadków nie wystarczy tylko poumieszczać na mapie wybrane elementy i postaci, gdyż gra będzie po prostu nudna. Dodatkowym utrudnieniem jest też często sposób obsługi edytora poziomów. Niektóre z nich przypominają bowiem bardzo skomplikowane programy do architektonicznego projektowania i wymagają uważnego przeczytania ponad 200 stron instrukcji!

TOMB RAIDER 5

Tajemniczy drugi kompakt z pudełka z grą TOMB RAIDER 5 zawiera rewelacyjny edytor poziomów, z którego korzystali sami autorzy gry! Niestety, nie należy on do urządzeń najprostszych. Liczba opcji, jakie oddano do twojej dyspozycji, jest naprawdę porażająca. Możesz zadecydować nie tylko o kształcie pokoju i wzorkach na ścianach, ale i o kącie ustawienia poszczególnych obiektów (przedmiotów), lokalizacji przełączników i miejscach pobytu wszystkich wrogów. Co więcej, jeśli zechcesz, to nakręcisz proste intro! Wiele informacji o edytorach przygód Lary Croft oraz kilkaset ciekawych nowych poziomów znajdziesz na stronie **http://www.traider.pl**. Tam też, w dziale TombTechnik, zamieszczono dokładną instrukcję, dzięki której z pewnością stworzysz całkiem przyzwoity poziom.

QUAKE 3 ARENA

Ta wciąż znakomita, choć nieco już leciwa gierka obrosła w edytory nie gorzej niż przeciętna kura w piórka.

W zależności od programu możesz zmienić wygląd przeciwników, a nawet sposób walki! Znacznie większą frajdę sprawia jednak zabawa z poziomami. Jeśli więc poziomy firmowe cię nie satysfakcjonują, postaraj się zaprojektować własny. Stworzenie takiego cuda jest, niestety, trudne, nie wystarczy bowiem zaprojektować pionowe ściany i pokryć je, trzeba jeszcze wykazać się umiejętnością przestrzennego rozplanowywania trójwymiarowych obiektów na, bądź co bądź, płaskim ekranie monitora. Dlatego też warto powtórzyć sobie podstawy geometrii i przyjrzeć się bliżej profesjonalnym programom graficznym, takim jak 3D Studio. Większość edytorów do QUAKE 3 ARENA znajdziesz w Internecie, chociażby na takich stronach jak **http://www.q3arena.org.pl**

THPS2 ☆☆★★★



Tony Hawk's będzie śmigał jak się patrzy, jeśli zbudujesz mu dobry edytor

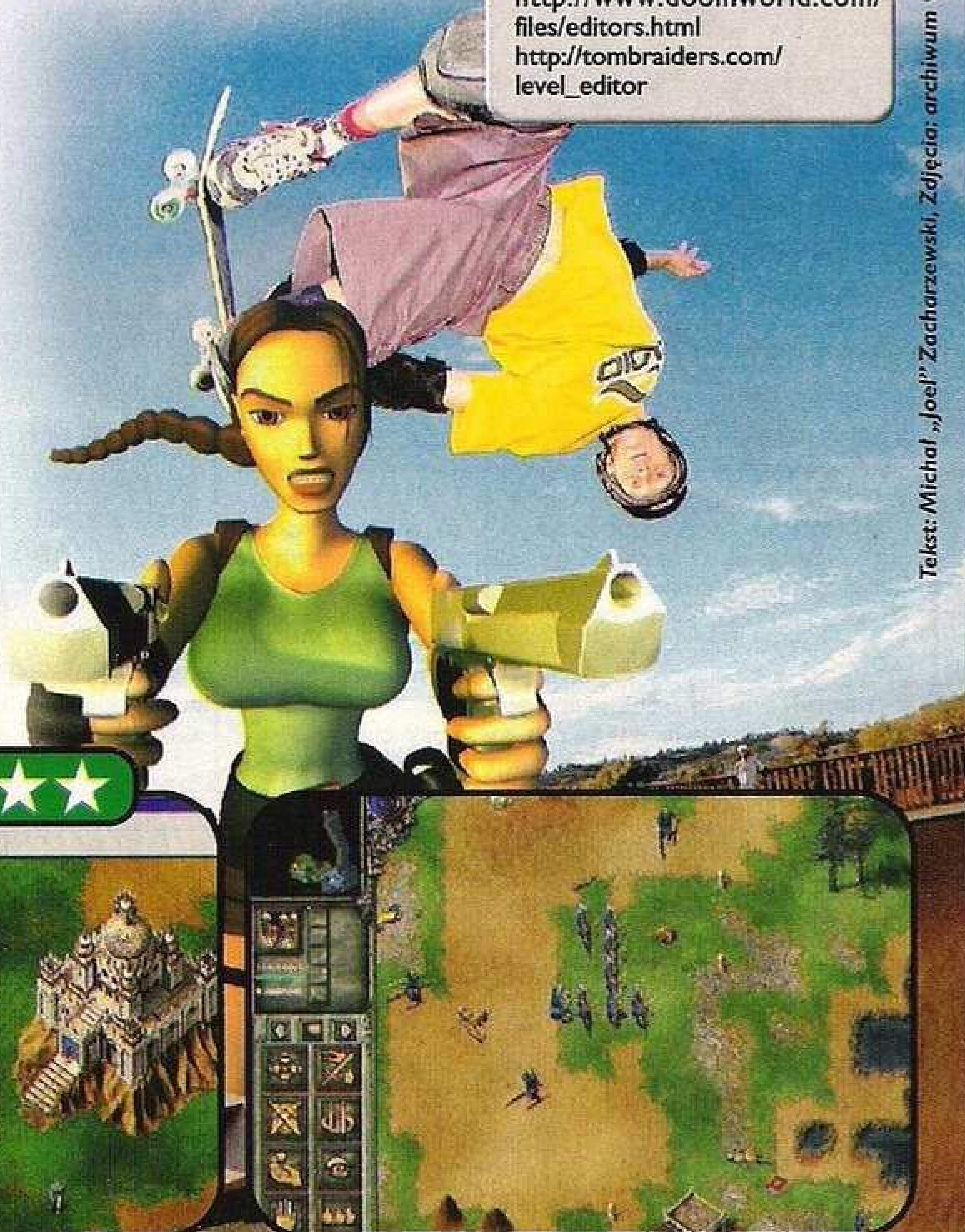
TZAR

Doskonały edytor do polskiej wersji językowej znalazł się na płytce z grą TZAR. Pozwala on przygotować mapki przeznaczone do gry w Sieci. Można je sobie wygenerować (a efekt pracy komputera ulepszyć) bądź zbudować od podstaw. Nie jest to wcale trudne. Wystarczy wybrać wielkość terenu działań, odpowiedni „podkład" (lato, zima, pustynia, sawanna) oraz rozmieścić drzewa, rzeki, budynki, ludzi i leżące na ziemi przedmioty, by móc cieszyć się własną mapą. Szczególnie atrakcyjnie prezentuje się możliwość wklejania własnych dźwięków i grafik do gry. Do tego jednak potrzeba nieco lepszej znajomości komputera i takich programów, jak Paint Shop Pro czy Magix.

Teraz nie pozostaje ci już chyba nic innego, jak usiąść przed ekranem komputera, wybrać edytor i grę, do której chcesz stworzyć własne poziomy i zabrać się w najlepsze do roboty. Początki bywają trudne, ale za to jaka czeka cię satysfakcja po zakończeniu zabawy.

INFO
Edytory w Sieci

Prezentujemy warte odwiedzenia strony, na których znajdują się edytory poziomów:
http://www.traider.pl
http://www.thps-2.prv.pl/
http://www.q3arena.org.pl
http://www.doomworld.com/files/editors.html
http://tombraiders.com/level_editor



Tzar ☆★★★★



Edytor dołączony do TZARA prezentuje się bardzo dobrze i daje ci duże pole do popisu. Wystarczy zabrać się do roboty

Masz możliwość wybrać porę roku oraz miejsce, w którym dzieje się akcja. Wolisz step czy sawannę? Lato czy zimę?

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski. Zdjęcia: archiwum wydawnictwa H.Bauer

CO JEST, DOKTORKU?!

http://www.warnerbros.com/pages/looneytunestheater





Kreskówki z amerykańskiej wytwórni Warner Bros są znane i lubiane na całym świecie. Królika Bugsa, Elmera, Kaczora Daffy i innych rozpozna chyba każde dziecko. Od kilkudziesięciu lat te arcyzabawne filmy dostarczają rozrywki kolejnym pokoleniom. Popularności gwiazd z Warner Bros nie zaszkodziła nawet inwazja japońskich kreskówek spod znaku Mangi i Pokemonów. Telewizja jednak coraz rzadziej decyduje się na pokazywanie klasycznych animacji z Królikiem Bugsem i Kaczorem Daffy w rolach głównych, dlatego fani gatunku muszą szukać swoich bohaterów w Internecie. Na stronie wytwórni znajdują się dziesiątki najlepszych, trudno dzisiaj osiągalnych, filmów. Są tu unikatowe pozycje z czasów II wojny światowej, te trochę późniejsze i całkiem nowe – nie mniej znakomite. Każdy miłośnik filmów Warner Bros znajdzie tu coś dla siebie. Baza filmów aktualizowana jest co tydzień, warto więc często tu zaglądać. Strona niestety dość wolno się ładuje na łączu modemowym, ale to już inna historia (patrz niżej).



SZUKAJ...

http://www.emulti.pl



Często, kiedy zabierasz się do wyszukiwania czegoś w Internecie, zadajesz sobie z pewnością pytanie, jakiej wyszukiwarki użyć, która będzie najlepsza? Teraz możesz zapomnieć o tych wszystkich niepokojach, ponieważ jest narzędzie, które w łatwy i przyjemny sposób pomoże ci w wyszukiwaniu potrzebnych danych. Zamiast szukać w poszczególnych wyszukiwarkach tego samego hasła, można skorzystać z multiwyszukiwarki, która połączy się od razu z kilkoma popularnymi serwerami wyszukiwawczymi i sama dokona porównania wyników. Prawda, że genialne? Polska multiwyszukiwarka mieści się pod adresem **www.emulti.pl** i korzysta z kilku najpopularniejszych serwerów, m.in. Altavisty, Infoseeka i WebCrawlera. Obsługa Emulti jest naprawdę prosta, a wyniki dokładne. Polecamy.

CZEKOLADOWE STRONY WWW

http://www.godiva.com



Jeżeli jesteś urodzonym łasuchem, to **www.godiva.com** z pewnością stanie się twoją ulubioną stroną. Znajdują się tu bowiem arcydzieła sztuki cukierniczej. Podczas przeglądania witryny ślinka sama cieknie do buzi i aż chce się polizać monitor, aby zasmakować w tych apetycznych czekoladkach. Cukiernicy z Godivy jak nikt znają się na swojej sztuce. Z czekolady potrafią zrobić niemal wszystko.

Na szczególną uwagę zasługuje na tej stronie ciekawa historia czekolady. Czy wiedziałeś, że już około sześćsetnego roku Aztekowie używali ziaren kakaowca do przygotowania napoju wzmacniającego? Te i inne ciekawostki możesz znaleźć na opisywanej stronie. Szkoda tylko, że nie mieszkasz w Ameryce, bo wtedy mógłbyś łatwo zamówić te wszystkie smakowitości i zajadać się nimi w najlepsze. No cóż, pozostaje objeść się smakiem. Mniam, mniam.



KOMU OBRAZKI

http://www.clipart.com

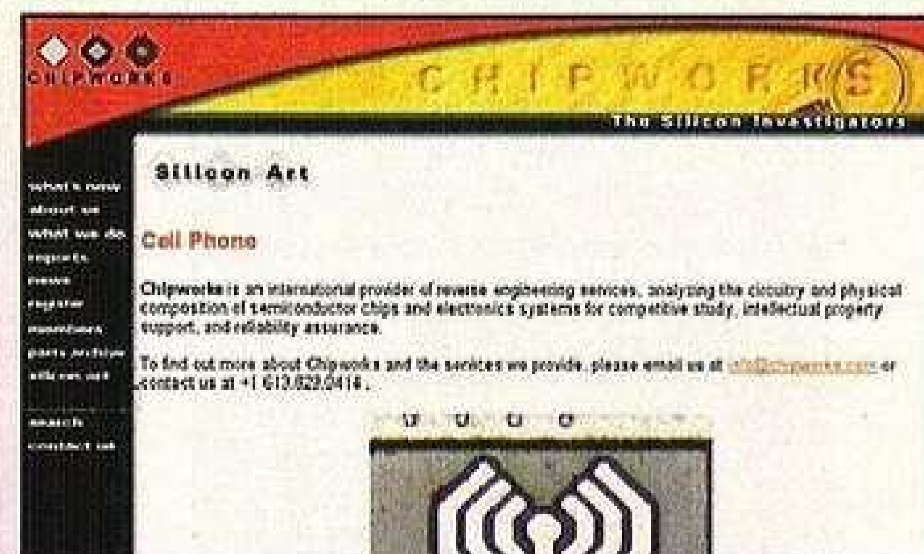


Kiedyś Internet wyglądał bardzo ponuro. Nic, tylko tekst – morze literek i cyferek przemykających po monitorze. Tak konstruowane przekazy szybko męczyły oczy i były bardzo, ale to bardzo, nudne. Kilka lat temu ktoś wpadł na genialny pomysł (o historii Internetu pisaliśmy w nr 1/2001), aby oprócz tekstu można było w większym stopniu używać różnego rodzaju grafik i obrazków. Od tego czasu Sieć została zapchana milionami gifów, jotpegów i klipartów.

Jedną z największych skarbnic internetowych obrazków jest strona o wiele mówiącej nazwie clipart.com. Znajdziesz tu tyle obrazków, że na pewno nie zdążysz ich wszystkich obejrzeć, choćbyś się bardzo starał. Clipart.com to miejsce, z którego prowadzi mnóstwo odnośników do przeróżnych stron z fotografiami, grafikami, czcionkami i innymi gadżetami, doskonałymi do wykorzystania podczas upiększania swojej strony WWW i nie tylko.

NAUKOWCY...

http://www.chipworks.com



Czy praca inżyniera projektującego chipy komputerowe jest nudna? Wydawałoby się, że tak. Ciągłe przesiadywanie nad wykresami, liczbami, porównaniami, zestawieniami, statystykami musi być bardzo męczące, a projektanci układów scalonych to z pewnością śmiertelni nudziarze. Otóż niekoniecznie, ponieważ okazuje się, o czym wie bardzo niewiele osób, że nawet poważni inżynierowie mają fantazję i ozdabiają swoje dzieła różnymi, mniej lub bardziej poważnymi, rysunkami. Te miniaturowe dzieła sztuki można dostrzec dopiero pod mikroskopem, a nawet wówczas trzeba sporo się namęczyć, aby znaleźć takie maleństwo. Cóż to za niespodzianka, kiedy pod mikroskopem, zamiast skomplikowanej struktury krzemowej, ukazuje się kaczuszka, robot albo gwiazda szeryfa. Galerię tych niezwykłych dzieł sztuki można znaleźć w Internecie na stronie **www.chipworks.com** lub na polskiej stronie o procesorowych rysunkach – **chipwork.w.interia.pl**.

Nie pozostaje nic innego, jak zaopatrzyć się w mikroskop i szukać arcydzieł w komputerze. Może trafisz na współczesnego Picassa...

Tekst: Alexander „Alex" Winciorek; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa Bauer, Stockbyte



NAJWSPANIALSZE BUDOWLE

http://www.budowle.hg.pl

Czy wiesz, jaki jest najwyższy budynek świata? A może dręczy cię pytanie, jaki jest największy budynek oparty na poduszce powietrznej? Tych wszystkich rewelacji możesz dowiedzieć się ze strony „Budowle i budynki świata", mieszczącej się pod adresem **www.budowle.hg.pl**. Strona jest bardzo obficie i interesująco ilustrowana. Warto tu zajrzeć choćby po to, aby podziwiać Tadż Mahal (jeden z najpiękniejszych i najbardziej romantycznych grobowców świata) podczas zachodu słońca.

Odwiedzenie strony nie tylko poszerzy twoje zainteresowania, ale może też przynieść ci wymierne korzyści w szkole. Po wizycie w Internecie na pewno zadziwisz swojego nauczyciela geografii niejedną wiadomością, a dodatkowa dobra ocena jeszcze nikomu nie zaszkodziła...



POMOCY!

http://www.modemhelp.com





O tym, że nasz kraj nie należy do potęg internetowych, nie trzeba chyba nikogo przekonywać. Większość internautów łączy się z Siecią za pośrednictwem zawodnych, wolnych i drogich łączy modemowych. Zanim ta sytuacja się zmieni, polscy użytkownicy Internetu jeszcze wiele razy będą zaglądać na stronę **www.modemhelp.com**.

Jak sama nazwa wskazuje, jest to witryna przeznaczona dla wszystkich „modemowców z kłopotami". Znajdziesz na niej porady i najświeższe wieści dotyczące modemów. Oprócz tego są tu obszerne działy omawiające najważniejsze zagadnienia techniczne, najnowsze protokoły i różne inne, nie mniej interesujące zagadnienia. Jeżeli szukasz sterowników lub innych programów potrzebnych do obsługi komputera, to trafiłeś bardzo dobrze, ponieważ Modemhelp zawiera odnośniki do wielu producentów sprzętu z całego świata. Interesujące forum użytkowników jest również bardzo pomocne w rozwiązywaniu szeregu problemów. Strona naprawdę warta polecenia, choć na pierwszy rzut oka nie wygląda zbyt elegancko.

TWOJA STRONA

www.tworzenie.stron.prv.pl

Najcudowniejszą zaletą i zarazem największą wadą Internetu jest to, że nie trzeba zbytniego wysiłku, aby w nim zaistnieć. Do zrobienia strony WWW wystarczy kilka kliknięć tu i tam, i po chwili strona gotowa. Czy będzie to jednak dobra strona? Taka, która charakteryzuje się wysokim poziomem technicznym i nie sprawia kłopotów odwiedzającym ją internautom? To już nie jest takie oczywiste. Internet jest przecież pełny webmasterskiego śmiecia i przeróżnych niedoróbek.

Aby robić dobre strony, trzeba, wbrew pozorom, posiąść niemałą wiedzę. Jednym z najlepszych miejsc do nauki trudnego fachu webmastera jest w polskim Internecie strona **www.tworzenie.stron.prv.pl**. Znajdziesz tu wszystko, co trzeba wiedzieć, aby robić fantastyczne strony. Po wizycie na tej witrynie takie terminy jak DHTML, Java czy CSS przestaną być dla ciebie tajemnicą, a twoje strony zyskają wygląd prawdziwych dzieł sztuki. TWS to naprawdę bardzo dobra strona, wyróżniona kilkoma nagrodami.



DLA LENIUCHA

http://www.sciaga.pl

Internet to prawdziwy raj dla nierzetelnych uczniów. Przy niewielkim wysiłku można bardzo łatwo odnaleźć setki wypracowań, syntez i analiz. Taką pracę wystarczy skopiować, dopisać własne nazwisko, wydrukować, następnego dnia zanieść nauczycielowi i kłopot z głowy.

Najpopularniejszy i zarazem najbogatszy serwer „edukacyjny" w polskim Internecie znajduje się pod adresem: www.sciaga.pl. Każdy uczący się internauta znajdzie tu coś dla siebie. Ściągi, bryki i inne pomoce dla leniwych uczniów – istne eldorado. A wszystkie te cudowności czytelnie poukładane według przedmiotów szkolnych. Nic, tylko brać. Jedyną wadą serwisu jest to, że tych prac nie można skopiować bezpośrednio do mózgu, ale konstruktorzy Ściągi już nad tym pracują. Szkoda również, że piątka uzyskana w ten sposób nie smakuje tak dobrze jak ta zdobyta własnymi siłami.

Temat	Autor	Odpowiedzi	Ostatni post
[illegible]	George	0	02-04-01 05:21
[illegible]	tom	0	02-04-01 00:59
SZUKAM SPISANYCH MOTYWÓW Z LITERATURY	Julita	1	02-04-01 18:31
[illegible]	K&R	1	02-04-01 13:00
[illegible]	Adrian	2	02-04-01 10:35
WYPRACOWANIA NA ZAMÓWIENIE	Nadzieja	2	02-03-01 14:19
[illegible]	Paweł L	0	02-01-01 13:40
KASA ZA [illegible]	WYBAWCA	2	02-03-01 12:35
[illegible]	elka	1	02-03-01 12:19
[illegible]	LUC	0	01-30-01 22:51
[illegible]	LUC	1	02-01-01 13:53
SZUKAM OSOBY Z USA LUB AUSTRALII	LUC	2	02-02-01 00:56
[illegible]	MICH@S	0	01-30-01 18:34
[illegible]	Trauma	0	01-29-01 19:42
[illegible]	Satan	3	02-04-01 18:13
[illegible]	macie	9	02-04-01 17:05
[illegible]	Volt	0	01-28-01 19:28
[illegible]	Madziunia	6	01-30-01 22:42
[illegible]	sleekmind	2	01-30-01 17:44
[illegible]	GRZESIEK	3	01-26-01 15:53

NAJLEPSZE STRONY WWW – WIEDZA TO PODSTAWA

Chcesz wiedzieć więcej? Posłuchaj, co mówią inni!



www.discovery.com
★★★★★★



www.cnn.com
★★★★★★



www.bbc.com
★★★★★☆



www.sky.com
★★★★☆☆



www.nbc.com
★★★★☆☆

Internet może być bardzo niebezpiecznym miejscem. Oprócz wirusów twojemu PC grożą ataki złośliwych hakerów. By uniknąć niemiłych niespodzianek, pomyśl o odpowiednich zabezpieczeniach

ZAGROŻENIE z Internetu

Kto mieczem wojuje, od miecza ginie. Najlepszym zabezpieczeniem przed atakami w Sieci może być sam Internet. Znajdziesz w nim bardzo wiele stron oferujących darmowe programy zabezpieczające

Komputery są trochę podobne do średniowiecznych zamków. Podobnie jak one, potrzebują solidnych zabezpieczeń, murów obronnych, fos, czarcich zapadek i innych tego typu gadżetów. A wszystko po to, aby nikt się do nich nie dostał i nie złupił zawartości, bo przecież dane zgromadzone na twoim dysku są dużo cenniejsze niż jakieś tam świecidełka składowane w zamkowych piwnicach. MP3, gierki, filmy, save z ulubionych gier – ich strata byłaby niepowetowana. Nic więc dziwnego, że ochrona komputera przed niepożądanymi gośćmi jest tak ważna i nie warto na niej oszczędzać.

Na komputery czyha szereg niebezpieczeństw. Pół biedy, jeżeli jedynym zagrożeniem, na jakie narażona została twoja maszyna, jest młodszy brat, z uwielbieniem kasujący pliki systemowe. Wtedy wystarczy założyć jakieś wymyślne hasło na komputer i rodzeństwo już więcej szkód nie wyrządzi. Gorzej, jeżeli napastnik okazuje się bardzo sprytny i na dodatek niewidoczny. Tak dzieje się podczas różnego rodzaju ataków, na jakie jesteś narażony, kiedy korzystasz z Internetu.

Jakie licho siedzi w Sieci?

Fantazja ludzka w dziedzinie uprzykrzania życia bliźniemu nie zna granic... Niektórzy potrafią siedzieć godzinami przed komputerem i myśleć tylko o tym, jak by tu utrudnić życie innym. Owocami ich pracy są między innymi wirusy komputerowe, które skutecznie zatruwają życie nie tylko internautom, ale wszystkim użytkownikom komputerów. **Internetowym wirusem najłatwiej zarazić się podczas czytania e-maili i oglądania stron WWW.** To właśnie na nich przemyślni hakerzy bardzo często umieszczają różnego rodzaju programy, które wykorzystują błędy w przeglądarkach i infekują komputer. Skutki działania wirusa mogą być bardzo różne, od prostego komunikatu, który poinformuje cię, że twój komputer jest chory, przez różnego rodzaju zakłócenia w pracy maszyny, aż do zniszczenia cennych danych lub nawet sprzętu.

Aby uchronić się przed wirusami, nie należy otwierać w trybie on-line żadnych załączników (plików) nieznanego pochodzenia, tylko zapisać je najpierw na dysku, a następnie sprawdzić programem antywirusowym. Największą gwarancję bezpieczeństwa zyskasz, jeśli zdecydujesz się zainstalować w pececie program, który na bieżąco sprawdza uruchamiane pliki.

Wszyscy są podejrzani!

Innymi niebezpiecznymi aplikacjami są tzw. konie trojańskie (zwane również: trojanami), które bardzo skutecznie maskują swoją obecność w komputerze po to, by zaatakować w najmniej spodziewanym momencie. Ich zadaniem może być podglądanie, co dany użytkownik robi na



komputerze, lub niszczenie danych. Te programy są na tyle przebiegłe, że potrafią skryć się niemal za każdym plikiem ściąganym z Internetu. Możesz, na przykład, nieświadomie uruchomić jakąś animację i oglądać ją sobie w najlepsze, gdy tymczasem koń trojański lub osoba, która takim programem steruje, wykasuje ci połowę danych z dysku.

Najlepszą ochronę przed koniem trojańskim stanowią programy antywirusowe z aktualną bazą danych o najnowszych wirusach. Dlatego niezmiernie ważne jest częste uaktualnianie takiej bazy.

(Nie)winne strony?

Bardzo niebezpieczne są również aplety (miniprogramy) napisane w języku Java. Przy ich pomocy projektanci stron WWW bardzo często wzbogacają swoje dzieła. Zazwyczaj takie programy są nieszkodliwe i tylko ułatwiają surfowanie po Sieci, ale ich działanie może mieć nieraz zgubny wpływ na twój komputer. Aplety Javy uruchamiają się na komputerze w specjalnym, chronionym obszarze, który nazywa się sandbox (piaskownica) i tam mogą sobie hasać do woli. Dodatkowo poddawane są innym procedurom, które czynią je bezpieczniejszymi. Jak jednak nietrudno się domyślić, hakerzy potrafią obejść wszystkie te zabezpieczenia i uruchomić programy, które będą mogły działać poza piaskownicą, i co za tym idzie, czynić spustoszenie w komputerze. Powinieneś sprawdzić, czy w twojej przeglądarce, w ustawieniach bezpieczeństwa, włączona jest ochrona przed niebezpiecznymi apletami Javy. Ale to nie koniec zagrożeń.

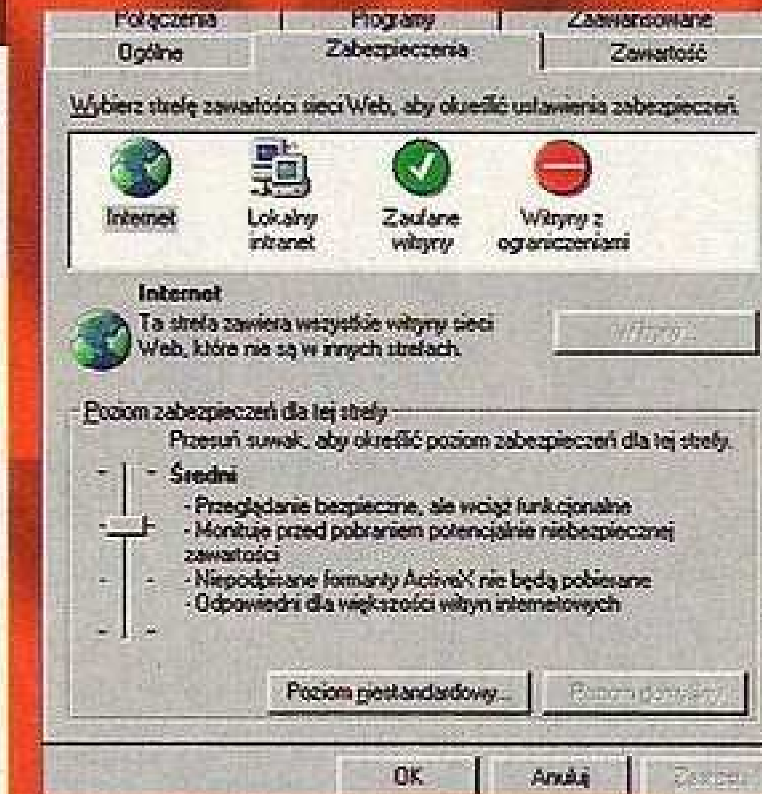
Młodszym bratem Javy jest opracowany przez firmę Netscape język JavaScript, który został zaprojektowany z myślą o Internecie i zarządzaniu przeglądarkami WWW. Sam w sobie nie zawiera on żadnych destrukcyjnych poleceń ani procedur. Nie znaczy to jednak, że jest całkowicie bezpieczny. Za pomocą JavaScript można pisać moduły, które umożliwiają ataki typu Denial of Service (DoS). Ataki DoS mają na celu zawieszenie systemu operacyjnego lub całkowite zablokowanie łącza internetowego. Stanie się tak na przykład, kiedy moduł napisany w JavaScripcie będzie chciał otworzyć setki okien przeglądarki jednocześnie. Niedawno hakerzy opracowali nową metodę ataków, tzw. Distributed Denial of Service (DdoS), która umożliwia przeprowadzanie ich z kilku komputerów jednocześnie. Taka inwazja unieruchomi nawet najpotężniejszy serwer.

Piekielne dodatki

Wiele zagrożeń niosą ze sobą również bardzo popularne wśród projektantów stron WWW kontrolki ActiveX. Są one pełnowartościowymi programami, które mogą automatycznie uruchamiać się i instalować na komputerze. ActiveX mogą być bardzo pomocne (na przykład różnego rodzaju plug-iny do przeglądarek), ale swoboda, z jaką działają na komputerze, może być przyczyną wielu kłopotów. Mają one swoje certyfikaty, które powinny uchronić użytkowników przed niebezpieczeństwem. Te zabezpieczenia da się jednak dość łatwo ominąć. Jedyną skuteczną bronią przed ActiveX jest po prostu nieuruchamianie programów, co do których nie masz zaufania. Trzeba również w ustawieniach przeglądarki ustawić odpowiednio wysoki poziom zabezpieczeń przed niepożądanymi plikami ActiveX.

Niebezpieczne mogą być również, niepozorne na pierwszy rzut oka, Cookies (ciasteczka), które służą do przechowywania danych o użytkowniku i jego zamiłowaniach. Te informacje okazują się bardzo cenne dla właścicieli różnego rodzaju firm, które zajmują się handlem internetowym. Jeżeli w jednej z ankiet napiszesz, że masz psa, to wkrótce w twojej skrzynce e-mailowej, „zupełnie przypadkowo", znajdą się reklamy karmy dla czworonożnych przyjaciół.

Cookies wymyślono po to, aby ułatwić życie internaucie, oszczędzając mu żmudnego wpisywania tych samych informacji do różnych ankiet. Za ich pomocą można również dostosowywać do własnych wymagań strony internetowe (personalizacja). Do zapanowania nad ciasteczkami służą ustawienia bezpieczeństwa przeglądarki lub specjalne programy, które ułatwią wykreślanie z plików Cookies niepotrzebnych pozycji.



Właściwe ustawienie zabezpieczeń dotyczących uruchamiania programów ActiveX pomoże ci uniknąć zagrożenia czającego się w Sieci



Równie istotne jest odpowiednie określenie poziomu zabezpieczeń uruchamiania programów Java

Jak się obronić?

Doświadczony internauta powie, że najskuteczniejszym sposobem na uchronienie komputera przed sieciowym atakiem jest po prostu odłączenie go od Internetu. Wtedy masz pewność, że twoim danym nie stanie się nic złego. Inne ciekawe rozwiązanie stanowi kupno dwóch komputerów. Jeden będzie przeznaczony do pracy off-line, a drugi do buszowania w Sieci. Trzecim, i chyba najrozsądniejszym, jest użycie odpowiedniego sprzętu lub oprogramowania, które będzie chronić przed wymienionymi wcześniej niebezpieczeństwami.

Zapory ogniowe (Firewall) stanowią ochronę umieszczaną na styku wewnętrznej sieci lokalnej i Internetu. Pozwalają one na wykrywanie i zapobieganie włamaniom z Internetu, a ich działanie polega na całkowitej kontroli ruchu, jaki odbywa się pomiędzy dwiema sieciami. Działanie Firewalla można porównać do działalności agencji ochrony, która przed wejściem do budynku kontroluje wszystkich gości, sprawdza, czy mają zaproszenia i czy nie wnoszą żadnych niebezpiecznych materiałów.

Duże firmy i administratorzy rozbudowanych Sieci instalują kosztowne systemy zabezpieczeń. Dla domowego użytku wystarczy jednak zainstalować jeden z niedrogich programów z rodzaju Personal Firewall (prywatny firawall), który zabezpieczy twój komputer przed intruzami, wścibskimi podglądaczami, atakami typu DoS, sprawdzi, czy nie są wysyłane do Sieci cenne informacje (np. numery kart kredytowych) i czy ktoś nie próbuje zainstalować programu typu back door („tylne drzwi", umożliwiające dostanie się do komputera).

Taka miniściana ogniowa bardzo szybko uczy się wraz z użytkownikiem. Kiedy program napotyka potencjalnie niebezpieczne treści, pyta, czy akceptować zawartość, czy też raczej ją zignorować. Po kilku godzinach pracy z aplikacją twoja zapora będzie dostosowana do twoich potrzeb. Przegląd najpopularniejszych prywatnych Firewalli zamieściliśmy w tabelce.

Myślisz, że po instalacji takiego programu komputer jest całkowicie bezpieczny i możesz od tej pory spać spokojnie? Niestety, nic z tego. Musisz być zawsze czujny i na bieżąco kontrolować stan zabezpieczeń oraz jak najczęściej aktualizować oprogramowanie.

INFO
Skąd wziąć programy?

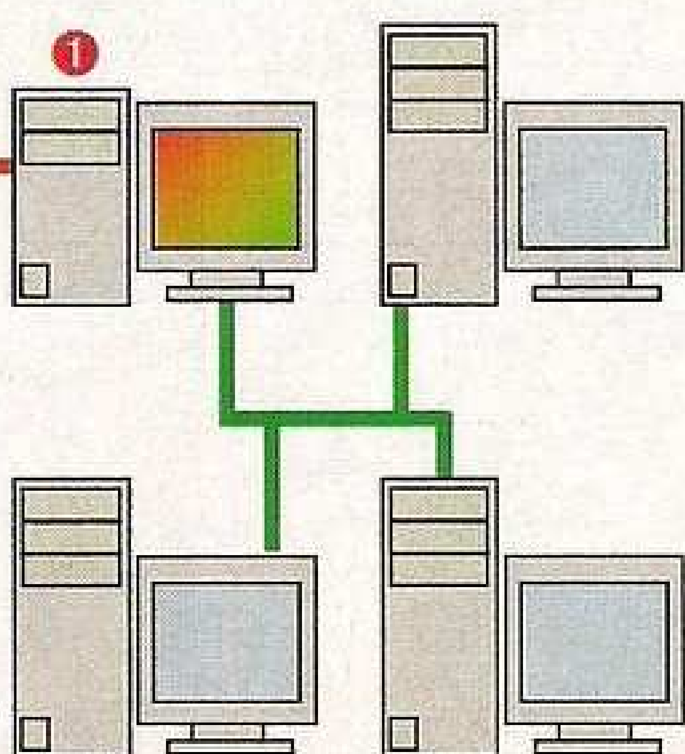
- Zone Alarm Pro http://www.zonelabs.com
- Norton Personal Firewall 2000 http://www.symantec.com
- eSafe Desktop http://www.ealaddin.com
- Sygate Personal Firewall http://lockdown2000.com
- McAfee Personal Firewall http://www.consealfirewall.com
- Anti-Hack2.0 http://www.carbosoft.com

Strony poświęcone bezpieczeństwu w Sieci:

- www.securityportal.com
- www.firewallguide.com
- www.sdesign.com/securitytest
- www.rootprompt.org

TIPSY
Komu Firewall?

Nie wszyscy użytkownicy Sieci narażeni są w równym stopniu na ataki. Właściciele modemów korzystający z połączeń typu Dial-Up (tzw. dodzwanianych) lub Call-Back (oddzwanianych) praktycznie nie muszą instalować Firewalla. Podstawą ataku hakera jest zwykle znajomość adresu IP określającego komputer w Sieci. Tymczasem przy połączeniach modemem adres przyznaje się na czas połączenia i jest on zmienny. Oczywiście zawsze istnieje możliwość ataku tzw. konia trojańskiego. Dużo gorzej mają posiadacze stałych łącz oraz osoby korzystające z SDI oraz sieci kablowych. W ich wypadku stały adres IP komputera może znacznie ułatwić atak. Dlatego najlepiej zaopatrzyć się w któryś z darmowych programów Firewall.



Profesjonalne systemy Firewall stosuje się zwykle w dużych firmach, gdzie wewnętrzna sieć komputerowa połączona jest z Internetem. W takim wypadku konieczne okazuje się oddzielenie obydwu obszarów – najczęściej w tym celu stosuje się osobne komputery ❶ wyposażone w oprogramowanie Firewall. Poza dobroczynnym działaniem zabezpieczenia, Firewall potrafi też utrudnić życie – część gier sieciowych nie jest bowiem w stanie przebić się przez zabezpieczenia. Wtedy można zapomnieć o zabawie ze znajomymi.

Tekst: Aleksander „Alex" Winciorek, Zdjęcia: Archiwum Wydawnictwa H.Bauer

KID PADDLE

ZABAWY NIEGRZECZNYCH CHŁOPCÓW

Kid Paddle to nowy bohater naszych czasów. Uwielbia gry wideo i za nic na świecie nie da się odciągnąć od konsoli

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy EGMONT POLSKA możecie wygrać komiksy „Kid Paddle"! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 15 III 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Co Kid lubi najbardziej?



Gry wideo wciągają Kida bardziej niż trąba powietrzna

Powszechnie wiadomo, że dziecko plus zapałki równa się pożar. A co się stanie, gdy dziecko dostanie w swoje ręce konsolę? No, może nie pożar, ale coś znacznie bardziej przerażającego. Stanie się... Kidem Paddle – nieposkromionym pogromcą demonów, najbardziej zaciekłym wrogiem Glorków, postrachem właścicieli salonów gier, utrapieniem rodziców i nauczycieli oraz spełnieniem nocnych koszmarów swojej siostry. Prawdziwym potworem z piekła rodem! Eee... trochę się zapędziliśmy, bo Kid Paddle wcale nie jest straszny, a miłośnicy horroru i opowieści grozy mogą nie znaleźć w jego przygodach zbyt wielu trupów, odciętych kończyn i gadających czaszek, bo w gruncie rzeczy wcale ich tam nie ma. Kid jest na pozór zwyczajnym, nieróżniącym się od swoich rówieśników chłopcem: chodzi do szkoły, robi dowcipy, spotyka się z kolegami i miewa typowe dla swojego wieku problemy z dorastaniem. Jego nadzwyczajność polega na tym, że zapałał wielką i chyba w pełni odwzajemnioną miłością do gier wideo, dzięki czemu zupełnie zapomina o otaczającym go świecie i, tak jak w Matrixie, daje się wciągnąć w odgrywaną rzeczywistość. A jest to świat pełny niebezpieczeństw, pułapek, potworów oraz o wiele groźniejszych zagadek logicznych. Ale Kid z wrodzoną gracją potrafi wybrnąć z nich wszystkich prawie bez szwanku. Prawie, bo często jego spryt i pewność siebie obracają się przeciwko niemu.

„Kid Paddle" to krótkie, jednostronicowe historyjki autorstwa Midama, które pierwotnie ukazywały się we francuskim magazynie komiksowym przeznaczonym dla młodych czytelników, by w końcu zaistnieć jako samodzielny album. „Zabawy niegrzecznych chłopców" to pierwsza część zapowiedzianej serii. Wszystko wskazuje na to, że i u nas, podobnie jak we Francji, stanie się ona prawdziwym hitem.

Ciekawe, ilu czytelników CLICKA! jest podobnych do Kida? Conajmniej kilku na pewno znajdzie w sobie jego cechy. Uprzedzając zarzuty: wszelkie podobieństwo Clickersa do Kida jest niezamierzone i zupełnie przypadkowe, a wszystkich, którzy ośmielają się twierdzić inaczej, wyzywamy na pojedynek w zwalczaniu Glorków!

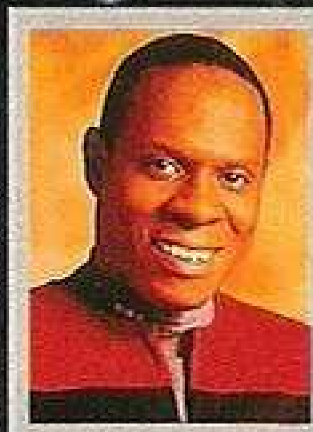
Mamo, tato! Patrzcie, patrzcie, jaki jestem dzielny!


Trochę techniki i człowiek się gubi. Ale nie Kid!

Ciekawe, co tam słychać w moich ulubionych grach? Chyba zostałem maniakiem konsoli!







KAPITAN BENJAMIN SISKO

Dowódcą stacji kosmicznej Deep Space 9 jest komandor, a później kapitan Benjamin Sisko. Ten urodzony w 2332 roku w Nowym Orleanie człowiek już jako dziecko zdradzał olbrzymie talenty dowódcze. Dlatego też w wieku 18 lat wstąpił do Akademii Gwiezdnej Floty i ukończył ją z wyróżnieniem. W 2365 roku został pierwszym oficerem na USS Saratoga. Dwa lata później w bitwie z Borgiem na Wolf 359 statek uległ zniszczeniu. Na jego pokładzie zginęła żona Benjamina – Jennifer, osierocając ich syna, Jake'a. Sisko spędził następnych kilka lat w warsztatach Gwiezdnej Floty, po czym został awansowany na dowódcę zniszczonej przez Kardazjan stacji Terek Nor – znanej też jako Deep Space 9.

STAR TREK
DEEP SPACE NINE

Niektóre seriale zdają się trwać wiecznie. Co prawda nowe odcinki STAR TREK: DEEP SPACE 9 już nie powstają, ale seria na zawsze pozostanie w pamięci jej wiernych fanów

Odo



Szef ochrony rodem z Dominium. Wie o wszystkim, co dzieje się na DS9

Jadzia Dax



Kapitan, oficer naukowy z planety Trill

Major Kira



Pierwszy oficer, w dodatku kobieta. Jak na Bajorankę przystało, nienawidzi Kardazjan

Quark

Właściciel koncesji na prowadzenie baru z holokabinami. Kocha pieniądze

Julian Bashir

Młody, niedoświadczony, lecz bardzo ambitny lekarz. Wielbiciel Jadzi

Miks O'Brien

Młody oficer operacyjny, zna się doskonale na sprzęcie

INFO

DEEP SPACE NET

Miarą sukcesu serialu może być liczba poświęconych mu stron internetowych. Pod tym względem STAR TREK prezentuje się przyzwoicie, czego dowodem są następujące witryny:
http://www.startrek.com
http://republika.pl/marmedia
http://members.spree.com/sci-fi/trek/inden.htm
http://www.startrek.cavern.com.pl

Świat STAR TREK istniał niemalże od zawsze. Już w zakurzonych i pokrytych patyną latach sześćdziesiątych potężny USS Enterprise z dzielnym kapitanem Jamesem T. Kirkiem na pokładzie przemierzał gwiezdne szlaki, badając to, co do tej pory pozostało nieodkryte. Później jego miejsce na mostku kapitańskim zajął Jean-Luc Picard, nieco starszy, ale zdecydowanie bardziej żwawy człowieczek z charakterystyczną łysiną. Okazał się sprawnym i zdecydowanym dowódcą, ale nie ustrzegł się błędów – dał się, na przykład, podejść Borgowi. Ten dość szybko zawładnął jego umysłem i zmusił Enterprise do ataku na jednostki Federacji. W efekcie doszło do bitwy w kwadracie Wolf 359, zakończonej zniszczeniem USS Saratoga. Na pokładzie statku zginęła Jennifer, żona młodego oficera Benjamina Sisko.

W początkach stycznia 1993 roku współczesny nam świat ujrzał stację kosmiczną DEEP SPACE 9, leżącą u wrót tunelu podprzestrzennego prowadzącego do odległej części galaktyki zwanej kwadratem Gamma. Jej dowódcą został właśnie... Benjamin Sisko, awansowany na komandora w zamian za zasługi na rzecz Federacji. Nowy szef miał niełatwe zadanie – po wielu latach okupacji kardasjańskiej miejscowi Bajoranie cieszyli się pierwszymi chwilami wolności, zaś sama baza była w opłakanym stanie. Z czasem jednak DEEP SPACE 9 zaczęła na nowo funkcjonować i to nie tylko jako ważny punkt na międzygwiezdnym szlaku handlowym, ale jako potężne centrum wojskowe. Tym samym Federacja wplątała się w kolejne kłopoty. Niezadowoleni z re-



Problemy to nasza specjalność, zdają się mówić oficerowie DS9

form konserwatywni Bajoranie stworzyli The Circle – krąg ekstremistów chcących przejąć władzę. Część obywateli Federacji wdała się w wojnę z kardasjańskimi osadnikami, zaś z kwadratu Gamma nadciągnęło równie potężne, co niebezpieczne Dominium. Ściągnięty na DEEP SPACE 9 USS Defiant, jeden z nielicznych statków wyposażonych w urządzenia maskujące, nie był w stanie przeważyć szali na „właściwą" stronę, tym bardziej, że do akcji włączyli się Klingoni...

Przez długie siedem sezonów załodze DEEP SPACE 9 nie brakowało atrakcji. Również fani serialu nie mogli narzekać na nudę. Tym bardziej, że to, co oglądali na ekranach telewizorów, odbiegało od startrekowych standardów. Przede wszystkim akcja toczyła się na pokładzie stacji kosmicznej leżącej w zupełnie innej części kosmosu niż ta zbadana przez Enterprise. Dzięki temu na scenie pojawiły się całkowicie nowe rasy, zaspokajając tym samym „głód poznania", jakim pałali miłośnicy serialu. Ponadto wcielono w życie podstawowe zasady niezwykle modnej politycznej poprawności. Po raz pierwszy w historii dowódcą stacji został Murzyn, wysokie stanowiska zajęły zaś niedoceniane dotąd kobiety. Co więcej, major Kira Nerys i oficer Jadzia Dax znakomicie wywiązywały się z powierzonych zadań.

O dziwo, STAR TREK: DEEP SPACE 9 nie cieszył się popularnością od samego początku. Ograniczenie akcji do jednego miejsca (baza kosmiczna zamiast ciągle podróżującego USS Enterprise) nie spodobało się widzom. Ich sympatii nie zdobyli też niektórzy bohaterowie, np. chłodny i dystyngowany Zmiennokształtny Odo czy cwany kombinator o imieniu Quark, prowadzący lokalny bar. **Początkowe odcinki uznano za drętwe, zaś serial zyskał sobie miano „Deep Sleep 9". Dopiero z czasem liczba widzów zaczęła powoli rosnąć.** Strzałem w dziesiątkę okazało się zaangażowanie znanego z pokładu USS Enterprise komandora-porucznika Worfa. Od tego czasu serial zaczął bić rekordy popularności, czego dowodem stało się zainteresowanie tematem renomowanych producentów gier. I choć sam serial zakończył swój żywot w 1999 roku, to jednak programy takie jak znakomity STAR TREK: THE FALLEN i wciąż przygotowywany STAR TREK: DOMINION WARS przedłużą jego życie o dobrych kilka lat. To, co dobre, jest przecież niemal wieczne.



Podbój Kosmosu to wieczne pragnienie ludzkości. Tak wyglądają jego mieszkańcy?

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H.Bauer

6 dni strusia

Nikomu nieznany, zwyczajny człowiek z dnia na dzień staje się gwiazdą koszykówki... Nie wierzysz, że to możliwe? Obejrzyj film „6 dni strusia" w reżyserii Jarosława Żamojdy

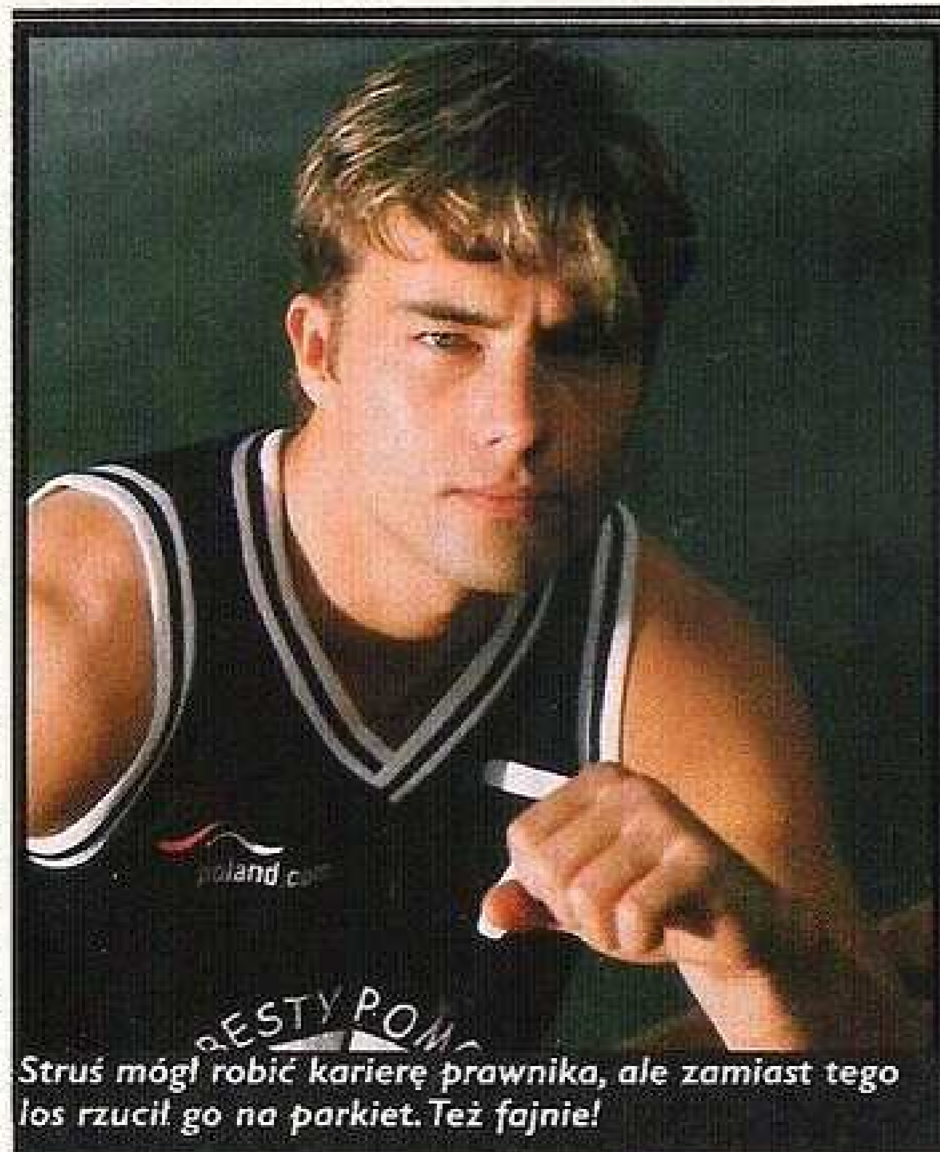

W filmie pojawiają się także sławne gwiazdy polskiej koszykówki. Tego pana chyba nie trzeba nikomu przedstawiać

Kilka lat temu niejaki Tomek Strusiński zakończył studia prawnicze i ruszył do Warszawy, by tam zrobić karierę. Niestety, nie udało mu się. Co prawda znalazł pracę i sporo się nauczył, lecz jego życie stało się niesłychanie nudne i męczące. Dzień w dzień czytał ustawy i ślęczał nad paragrafami, a potem radził zdesperowanym klientom, co począć, by w majestacie prawa zabrać własną krowę z pastwiska sąsiada, który ją sobie przywłaszczył oraz komu i jak sprzedać firmę, by w rzeczywistości jej nie sprzedać. **Tomek odniósł kilka małych zwycięstw, jednak świat wielkich korporacji wciąż był dla „Strusia" niedostępny.**

Pewnego dnia bohater filmu miał już dość anonimowości i życia, jakie do tej pory wiódł. Postanowił pokazać światu, że jest najlepszym prawnikiem na zachód od Kamczatki. Dlatego też doradził dyrektorowi bankrutującego przedsiębiorstwa produkującego azbest, by wycofał się ze sponsorowania lokalnej drużyny koszykówki. Ruch ten miał zapewnić firmie pieniądze na dalszą działalność i stać się dla Tomka przepustką do wielkiego świata. Jednak spotkanie z uroczą córką prezesa tegoż zakładu całkowicie odmieniło poglądy chłopaka na sport. Cóż, tak to bywa, gdy ktoś zakocha się aż po same uszy w wielkiej miłośniczce basketu!

Zmiana zdania kosztowała „Strusia" posadę. Wkrótce załamany chłopak trafił do tajemniczego instytutu zajmującego się nowoczesnymi biotechnologiami. Bez wahania przystał na ofertę pewnego biznesmena i pozwolił sobie wstrzyknąć tajemniczy specyfik. I nagle jego marzenia zaczęły się spełniać. Tomek Strusiński stał się gwiazdą koszykówki, sportu, który do tej pory „kaleczył". Jakim cudem? Można się tylko domyślać...

W ciągu kilku ostatnich lat koszykówka stała się w Polsce niezwykle popularnym sportem. Zmaganiami Hoopu z Anwilem pasjonują się tysiące kibiców, gry NBA 2001 i KOSZYKÓWKA MANAGER 2001 goszczą na ekranach wielu komputerów, zaś Shaquille O'Neal jest idolem nastolatków. Komedia „6 dni Strusia" stara się wykorzystać popularność tej dyscypliny sportu, a przy okazji poruszyć ważne dla młodych ludzi tematy. Mówi więc dużo o miłości i poświęceniu, o wytrwałości w dążeniu do celu (jedyny sposób, by coś osiągnąć) oraz o uczciwości, którą należy się w życiu kierować. Nie stroni przy tym od dobrego humoru – wszak śmiech czyni nas szczęśliwszymi! Twórca „6 dni Strusia", młody reżyser Jarosław Żamojda, pracował wcześniej nad dwiema częściami osławionych „Młodych wilków". **Nie jest to wielki dorobek jak na filmowca** i może właśnie dlatego reżyser zdecydował się zatrudnić aktorów-amatorów. Okazało się, że pomysł był naprawdę świetny. Chociaż Mariusz Frankowski i Patrycja Durska-Mruk nie mieli na swym koncie żadnych znaczących ról, to nie wypadli wcale gorzej niż profesjonaliści. Co ważne, ich występ już na miesiąc przed premierą filmu został zauważony przez dziennikarzy. Oboje nie są dziś w stanie zliczyć udzielonych wywiadów, a ich fotografie zdobiły łamy wielu gazet. Popularność jest dla nich czymś nowym i zapewne fascynującym. Najprawdopodobniej jednak to, co cieszy dwójkę świeżo upieczonych aktorów, męczy Adama Wójcika, jednego z czołowych polskich koszykarzy. Aby zagrać w „6 dniach Strusia", musiał zrezygnować z wakacji, jakże ważnych w życiu każdego zawodowego sportowca...


Struś mógł robić karierę prawnika, ale zamiast tego los rzucił go na parkiet. Też fajnie!

Pomysł 4+	Aktorzy 5	Akcja 4+
6 Dni Strusia Koszykarska Akcja / Polska	Premiera: 16 lutego	Od lat 12

www.monolith.pl/6dni

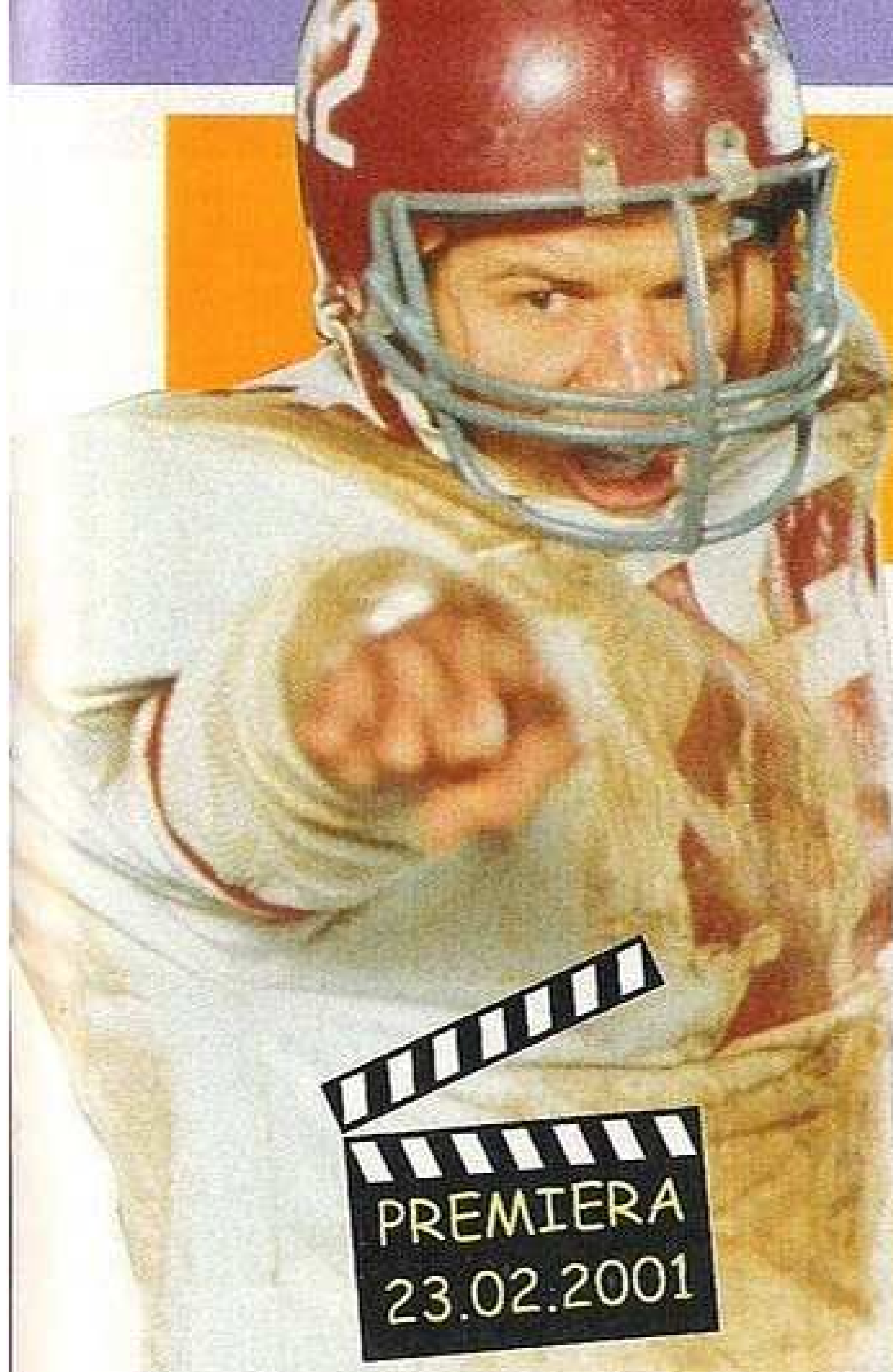
Okazuje się, że nawet prawnik może zostać gwiazdą koszykówki. Zupełnie nie jak w życiu... 4+

PREMIERA 16.02.2001


Pojedynek Giganta i... Strusia. Oj, czyżby to właśnie były równe szanse?


Sukces to nie tylko pieniądze, ale też ładne samochody

Tytani



PREMIERA 23.02.2001



W sporcie są zwycięstwa i przegrane, sukcesy i porażki. Do wszystkiego trzeba podchodzić z odpowiednią dawką humoru

Przez gry komputerowe przewinął się niemal każdy aspekt życia. Dzięki zwykłemu PC mogłeś wcielić się w kierowcę rajdowego, płatnego mordercę, policjanta, strażaka, a nawet troskliwą „głowę domu". Jak dotąd jednak nie zrobiono programu o bezdennej głupocie rasizmu i o problemach ludzi, którzy niegdyś z nim walczyli. Tego typu trudne sprawy pozostawiono dla kina.

Fabułę filmu „Tytani" oparto na faktach. W końcu lat 60. czarna społeczność Południa USA wciąż uchodziła za gorszą. Jej przedstawiciele mieszkali w swoich własnych dzielnicach, otrzymywali mniejsze pieniądze za lepiej wykonaną pracę, zaś sądy traktowały ich znacznie surowiej. I tak do 1971 roku w miasteczku Alexandria w stanie Virginia istniało kilka szkół średnich prowadzących zajęcia dla osób o określonym kolorze skóry. **Władze oświatowe postanowiły połączyć je w jedną. W ten sposób powołano do życia T.C. Williams High.**



Zwierzchnik nowej placówki długo zastanawiał się, kto poprowadzi szkolną drużynę footballową będącą oczkiem w głowie całej okolicy. Ostatecznie postawił na doświadczonego trenera z wieloma sukcesami na koncie – czarnoskórego Hermana Boone'a z Południowej Karoliny. Ulubieniec miejscowych, Bill Yoast (kolor skóry: śnieżnobiały), musiał zadowolić się posadą jego zastępcy. Decyzja ta spowodowała niezadowolenie znacznej części mieszkańców miasta, a także spory w samej drużynie. Dwaj przyszli współpracownicy – Boone i Yoast – również nie przypadli sobie do gustu. Gdy ten pierwszy był człowiekiem porywczym i nieobliczalnym, ten drugi przypominał sympatycznego, lecz delikatnego ślimaczka o wskaźniku wyrozumiałości równym sto trzy procent.

Czy para skłóconych trenerów zdołała nie tylko doprowadzić „Tytanów" do finału (co wymagałoby wpojenia zawodnikom zasad tolerancji), ale i zapobiec lokalnym zamieszkom na tle rasowym? O tym przekonasz się, oglądając film. A że gra w nim wspaniały Denzel Washington, to nudzić się nie będziesz. Chyba że football amerykański i zapach spoconych ciał jest tym, czego pod żadną postacią nie trawisz. Nawet w kinie...



Główny trener i jego zastępca muszą przejść długą drogę zanim ich drużyna osiągnie prawdziwy sukces



Takie jest życie, ktoś musi leżeć, żeby biegać i trenować w pocie czoła mógł ktoś. To się nazywa nowoczesny trening

Vampirek

PREMIERA 02.03.2001

Każde pokolenie ma swoją ulubioną bajkę filmową, dla której gotowe jest wycałować swego psa po łapach, a nawet sprzątnąć pokój. Niegdyś mianem tym cieszyła się „Niekończąca się opowieść", jednak dziś nastały czasy „Wampirka". A kim jest ów szkaradnik?

Przekona się o tym dziewięcioletni Tony Thompson, który wraz z rodzicami przeprowadza się do malowniczej szkockiej wioski. Już pierwszej nocy zaczynają śnić mu się wampiry. **Później do jego pokoju wdziera się olbrzymi nietoperz, który po chwili zamienia się w... młodego chłopca.** Ten zaś szybko zaprzyjaźnia się z Tonym. Okazuje się, że w okolicy zagnieździły się wampiry, które już dawno zarzuciły ludzką krew i żywią się zwierzęcą. Są nieszczęśliwe – pragną wrócić do ludzkiej postaci i umrzeć w spokoju. Do tego potrzebny jest zaginiony trzy wieki temu magiczny kamień, a także wyeliminowanie zdesperowanego łowcy wampirów, Rookery'ego.





I co tam, chłopcze? Umyłeś ząbki przed kolacją? I po kolacji?

Billy Elliot

PREMIERA 09.02.2001

Może zabrzmi to banalnie, ale marzenia to naprawdę piękna rzecz! Zawsze należy starać się je urzeczywistniać. Co jednak, jeśli nie znajdują one akceptacji u przyjaciół i rodziny? Ano, masz problem!

Billy Elliot był do niedawna zwykłym nastolatkiem. Kochał piłkę nożną i ćwiczył w klubie bokserskim. Jednak pewnego dnia trafił na zajęcia... kółka baletowego. Taniec spodobał mu się tak bardzo, że chłopiec postanowił zostać baletmistrzem, a jego nowa nauczycielka, pani Wilkinson, dostrzegła drzemiący w nim olbrzymi talent.



Stadko uroczych łabądków i... Billy. Chłopiec wyróżnia się tutaj nie tylko wzrostem

Jednak ojciec i starszy brat Billy'ego, niezbyt majętni górnicy, wściekli się. Z trudem zarobione pieniądze inwestowali w chłopaka, licząc, że zostanie dobrym bokserem. A balet? W ich opinii taniec ten nie przystoi mężczyźnie. Nic więc dziwnego, że zakazali Billy'emu udziału w lekcjach.

Film „Billy Elliot" jest opowieścią o marzeniach, determinacji i o tym, że ludzie, którzy się nie poddają, prędzej czy później osiągają sukces. Jego największą siłę stanowi aktorstwo. Billy'ego świetnie zagrał trzynastoletni Jamie Bell. Co ciekawe, historia jego życia jest podobna do tej, którą opisano w filmie. Gdy Jamie miał 6 lat, zainteresował się baletem i mimo drwin kolegów, zaczął tańczyć. Ćwiczył mając nadzieję, że wreszcie odniesie sukces. I co? Udało się.





Billy odkrył w sobie talent do tańca. Szkoda, że jego tata nie zrobił tego samego

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: materiały prasowe Syrena Entertainment Group, Monolith, ITI

news telegram

AHOJ W TARAPATACH
Polski portal internetowy Ahoj ma kłopoty finansowe. Jeśli firma nie znajdzie inwestora, może grozić jej zamknięcie.

WOJNA PROCESORÓW
Firma AMD ponownie sięgnęła po najgroźniejszą broń i obniżyła ceny swoich procesorów. Od marca za Athlona 1.2 GHz trzeba będzie zapłacić około 200 dolarów, a za nowego Durona 900 MHz tylko około 100 dolarów.

POWOLNY GEFORCE
Pierwsze karty graficzne z układami GeForce, montowane w komputerach Macintosh, działają znacznie gorzej niż dotąd używane ATI. Jak się okazało, wina leży po stronie kiepsko napisanych sterowników. Teraz nVidia pracuje nad poprawkami, usiłując uniknąć niezadowolenia szefów Apple.

DREAMCAST ŻEGNA...
W związku z zaprzestaniem produkcji swojej sztandarowej konsoli, Sega zdecydowała, że nie ma sensu kończyć budowy azjatyckiej Sieci dla użytkowników Dreamcasta. Tym samym mieszkańcy Hongkongu czy Tajwanu mogą zapomnieć o wspólnym graniu.

SZYBKA AKCJA
Zaledwie kilka dni zajęło holenderskiej policji ujęcie osoby podejrzanej o stworzenie wirusa Kurnikowa.



Mocne uderzenie
dla D.A.P. Jukebox'a

Głośniki PlayDock PD200, zaprojektowane specjalnie do użycia z odtwarzaczem Creative Jukebox (pisaliśmy o nim w CLICK 01/01) pozwolą na słuchanie ulubionych utworów MP3 większej liczbie osób. Nowy produkt Creative składa się z dwóch głośników głównych i subwoofera, dzięki czemu zapewnia doskonały dźwięk stereo z mocnymi basami. Ma też bardzo ładny, futurystyczny wygląd, a jego metaliczna obudowa posiada dodatkowe ekranowanie magnetyczne. Urządzenie będzie kosztowało około 800 złotych + VAT.



Zabójcza Kurnikowa
Seksowny wirus pustoszy komputery internautów

Niedawno światową Sieć zaatakował kolejny wirus, tym razem o wdzięcznej nazwie „AnnaKournikowa.jpg.vbs". Ukryty był w plikach, które miały zawierać zdjęcia popularnej rosyjskiej tenisistki Anny Kurnikowej. Jeżeli ktoś chciał obejrzeć załączone fotki, wirus uaktywniał się i automatycznie rozsyłał do wszystkich osób, których adresy znajdowały się na liście mailingowej nieszczęsnej ofiary. Na szczęście wirus nie niszczy komputerów, ale doprowadza „tylko" do przeciążenia serwera. No cóż, aby zawirusować peceta, trzeba przede wszystkim nakłonić odbiorcę listu z wybuchową przesyłką do otwarcia załącznika. A do tego potrzebna jest znajomość psychologii i chwytliwa zawartość. Na obejrzenie zdjęć ładnej tenisistki dało się skusić wielu (zwłaszcza panów). Jak widać, nie sztuka pokonać maszynę, najpierw trzeba przechytrzyć człowieka.



Może być jeszcze drożej!
Neostrada TP S.A. – koniec marzeń o taniej Sieci

Nasz narodowy operator telefoniczny oficjalnie rozpoczął uruchamianie nowej usługi dostępu do Sieci – Neostrada. Na razie jest ona dostępna tylko w wybranych centralach telefonicznych w Warszawie, jednak zgodnie z zapowiedziami do końca roku ma objąć znacznie większy obszar kraju, a na pewno największe miasta.

Cały system wykorzystuje standard ADSL (asymetryczne cyfrowe łącze abonenckie) i standardową linię telefoniczną, a korzystanie z Sieci nie blokuje telefonu. I na tym kończą się plusy nowej propozycji.

Niestety, wszyscy oczekujący tańszego (bo o tanim chyba można zapomnieć) dostępu do Internetu znowu będą rozczarowani. Nowa propozycja skierowana jest do osób dysponujących naprawdę sporymi kwotami. Co prawda użytkownik może wybrać sobie jedną z czterech szybkości łącza, jednak nawet najwolniejsze jest po prostu koszmarnie drogie. Na pocieszenie można jedynie dodać, że w przeciwieństwie do starszego systemu SDI, koszt instalacji jest znacznie niższy. Cóż jednak z tego, skoro różnicę w cenie bardzo szybko zlikwidują opłaty abonamentowe! Za korzystanie z najwolniejszego łącza 256 kb/s trzeba będzie miesięcznie zapłacić 300 złotych (instalacja 100 zł), za 512 kb/s już 500 złotych (instalacja 300 zł), a za 1Mb/s aż 1000 zł (koszt instalacji 700 zł). **Na takie wydatki nie będzie więc stać większości internautów.** Dla porównania, za przyjemność korzystania z SDI trzeba zapłacić 160 zł miesięcznie (instalacja 1000 zł), a sieci telewizji kablowych oferują (niestety, na bardzo niedużym obszarze swojej działalności) łącza stałe już za 129 złotych. Cóż, jak widać, nadal można tylko marzyć o dostępnym dla każdego tanim Internecie.



Www.neostrada.pl, wszystko bardzo ładnie, tylko czemu tak koszmarnie drogo?



Alicja i Czerwona Królowa

czyli co słychać w świecie RESIDENT EVIL



Pewnego dnia Alicja obudziła się wcześnie rano i z przerażeniem stwierdziła, że nie wie, kim jest i co robi w tym dziwnym miejscu... Nie, to nie jest fragment z „Alicji w Krainie Czarów". To kawałek scenariusza z kręconego właśnie filmu RESIDENT EVIL (roboczy podtytuł GROUND ZERO).

Wraz z upływem czasu producenci ujawniają coraz więcej faktów dotyczących tego przedsięwzięcia. Niestety, nie wszystkie ucieszą fanatycznych miłośników najsłynniejszej konsolowej serii horrorów. Otóż w grach walczyło się z Zombie, którzy powstali jako produkt pewnych eksperymentów. A w filmie jako główny Zły wystąpi... komputer (brzydkie Hollywood, brzydkie). To dopiero oryginalne, nieprawdaż? Miły sprzęt będzie nosił imię Red Queen i na początku (zanim zabierze się za zdobywanie całego świata) postanowi zawładnąć budynkiem pewnego laboratorium, w którym przez przypadek (albo i nie, ale na wyjaśnienie tej kwestii trzeba będzie poczekać) znajdzie się główna bohaterka, Alice. Oprócz niej w tarapaty wpadnie przystojny policjant Matt, grupa komandosów (m.in. J.D i jego przyjaciółka Rain) prowadzona przez niejakiego One oraz Spece, który ma na ręku taką samą obrączkę, jaką nosi Alice... A w tle będą przemykały Zombie-naukowcy, których nie może zabraknąć w filmie o tematyce zaczerpniętej z RESIDENT EVIL. Cóż... trochę to wszystko brzmi niepokojąco. Być może całe przedsięwzięcie uratuje obsada i reżyser. Na początku tematyką zombie miał zająć się George Romero, znany z takich arcydzieł jak „Noc Żywych Trupów", ale wkrótce jego miejsce zajął Paul Anderson, który wsławił się m.in. „Mortal Kombat".



W głównych rolach wystąpią natomiast Milla Jovovich (czyli rewelacyjny Piąty Element) jako Alice i Michelle Rodriguez (znana z odgrywania kobiety-boksera w filmie „Girlfight") jako Rain. Mattem miał zostać David Boreanaz, serialowy Angel, ale nie mógł się oderwać od odgrywania nawróconego wampira i w rezultacie myśli o roli J.D. Niestety, o innych bohaterach tej opowieści nic nie wiadomo. Trzeba więc cierpliwie poczekać do jesieni, kiedy film pojawi się na ekranach (przynajmniej w USA).



Pan Zombie będzie kierowany przez komputer

Teksty: R.J. „Yackoo!", Aleksandra „Krupik" Cwalina, „Eeyore"; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H.Bauer, Hewlett-Packard, Manta, Creative Labs

Megadrukarki

Szybciej, lepiej, więcej

Współczesne drukarki atramentowe coraz mniej przypominają swoich przodków. Obecnie już nikogo nie dziwi możliwość drukowania z fotograficzną jakością z rozdzielczością ponad 2000 punktów na cal. Niczym niezwykłym jest też możliwość druku na papierze, foliach, materiale czy też bardzo dużych formatach papieru. Nie masz ochoty czekać na wydruk? Nie ma problemu, pokazany na zdjęciu Hewlett-Packard potrafi w ciągu minuty „wypluć" prawie 9 stron kolorowych lub 11 czarno-białych. A po co to wszystko? Na pewno nie do domu, ale dla wiecznie nienasyconych zawodowców.



Nowy gadżet spodoba się głównie miłośnikom wyścigów motocyklowych!

Całkiem nowa kierownica

Motocyklowe szaleństwo

Sterowanie wirtualnym motocyklem lub rowerem przy pomocy klawiatury czy zwyczajnego joysticka nie jest zbyt wygodne. Dlatego z myślą o grach tego typu powstała specjalna kierownica Ducati Corse. Fani jednośladów powinni być zachwyceni już samą budową kontrolera, jest on bowiem doskonałą imitacją kierownicy motocykla. Nawet umieszczone nad uchwytami rączki hamulców są w charakterystycznym srebrnym kolorze. W odpowiedni sposób rozwiązano także kwestię dodawania gazu – po prostu prawy uchwyt jest obrotowy (zupełnie jak w prawdziwym motocyklu!). Lewej rączce odpowiada jeden z przycisków i można ją dowolnie skonfigurować w zależności od gry i upodobań. Dodatkowo zamontowano jeszcze 15 innych przycisków rozmieszczonych w różnych miejscach, więc każdy będzie w stanie wygodnie zaprogramować sobie wszystkie funkcje gry. Kierownica korzysta z portu gier lub USB (przez odpowiednią przelotkę dołączoną w zestawie) i bez problemu instaluje się w Windows. Współpracuje ze wszystkimi grami, ale najlepiej sprawuje się oczywiście w motocyklowych szaleństwach. Kierownica kosztuje 249 zł.

FAKTY

Internet w Polsce

Postanowiliśmy porównać dostępne w naszym kraju metody podłączenia się do Sieci. Czy rzeczywiście jest tak kiepsko, jak się mówi, czy może sytuacja zmienia się na lepsze? Przekonaj się sam.

■ Połączenia modemowe:
Dial-up TP S.A. (0200122)
- ✔ ogólnodostępne
- ✔ wymaga tylko instalacji modemu
- ✘ drogie przy długim używaniu
- ✘ trudności z dodzwonieniem się
- ✘ wolny transfer

Usługi Call-Back (np. Netia)
- ✔ wymaga tylko instalacji modemu
- ✔ tańsze niż oferta TP S.A.
- ✔ mniej zajęte łącza
- ✘ wolny transfer
- ✘ dostępne w wybranych regionach

■ Dostęp stały:
Usługi typu SDI / HIS
- ✔ znośny lub dobry transfer
- ✔ ciągły dostęp do Sieci
- ✘ nie wszędzie dostępne
- ✘ bardzo droga instalacja
- ✘ nadal za drogi abonament

Poprzez Sieć tv kablowej
- ✔ atrakcyjna cena abonamentu
- ✔ znośny koszt instalacji
- ✔ ciągły dostęp do Sieci
- ✔ duża prędkość transmisji
- ✘ niedostępne dla większości użytkowników
- ✘ transfer zależny od liczby użytkowników

Poprzez tv satelitarną
- ✔ atrakcyjna cena abonamentu
- ✔ znośny koszt instalacji
- ✔ stały dostęp
- ✔ ogólnodostępne*
- ✔ duża prędkość transmisji do użytkownika
- ✘ konieczność użycia łącza telefonicznego (kanał zwrotny)
- ✘ dodatkowe opłaty telefoniczne

Poprzez systemy radiowe
- ✔ przystępna cena (w zależności od operatora)
- ✔ znośny koszt instalacji
- ✔ duża prędkość transmisji
- ✔ gwarantowana prędkość
- ✔ stały dostęp
- ✘ niedostępne dla większości użytkowników, problemy z podłączeniem osób indywidualnych

Tradycyjne łącza stałe
- ✔ duża prędkość transmisji
- ✔ gwarantowana prędkość
- ✔ stały dostęp
- ✘ niedostępne dla większości użytkowników indywidualnych
- ✘ wysoka cena
- ✘ bardzo duży koszt instalacji

*dostęp ograniczony istnieniem łącza telefonicznego

The Sims House Party Expansion Pack





Jednym z nowych stylów architektonicznych jest wystrój jakby żywcem wzięty z westernów

Po ŚWIATOWYM ŻYCIU nadchodzi czas na naprawdę doskonałe DOMOWE IMPREZY, a rodzinka Simów będzie mogła wytańczyć się do woli. To wszystko stanie się możliwe dzięki kolejnemu dodatkowi do THE SIMS, tym razem zatytułowanemu THE SIMS HOUSE PARTY. Wiadomo, że zaproszonych na imprezę gości najlepiej zaskoczyć nowym wystrojem wnętrz. **Dlatego też udostępnione zostaną trzy nowe style architektoniczne, takie jak hawajski raj, kowbojska stodółka czy ponure podziemia (rave!). Jeżeli w twoim apartamencie pojawi się więcej niż 5 osób, będziesz mógł zacząć zabawę.** Oczywiście nie zabraknie różnych przedmiotów, które pomogą w zbliżeniu się do siebie ludzi na takich imprezkach. Pojawi się np. ognisko, na którym będzie można piec kiełbaski czy śpiewać przy nim wesołe piosenki. Dobra zabawa to też świetna muzyka. Projektanci zadbali o 5 nowych styli muzycznych i 5 typów tańców. Nie zabraknie także takich przedmiotów, jak Skrzynia z Kostiumami czy Scena Taneczna. **A najważniejsze, że do tańca wyruszysz z Simami już w kwietniu!**



CYTAT MIESIĄCA

Angelina Jolie (...) oczekuje teraz ról lżejszych, pozwalających na rozwój osobowości. Takim filmem będzie „Tomb Raider" („Hiena cmentarna"), przygotowywany rodzinnie. Reżyserem jest Billy Lee Thorton, gra w tym filmie również brat Haven.

Magazyn Telewizyjny Rzeczpospolitej

Tłumaczenia zachodnich tytułów często budzą kontrowersje. Jednak Lara-hiena to chyba przesada. Dziennikarzom Rzeczpospolitej gratulujemy poczucia humoru. A przy okazji: film reżyseruje Simon West, a występuje w nim ojciec Angeliny – Jon Voight, nie brat. I chociaż Billy Lee Thorton jest mężem aktorki, to niestety nie dostał ciepłej posadki reżysera filmu o przygodach pewnej, jak to było... aha, hieny.

KAJKO i KOKOSZ THE MOVIE?





No, tak. Hegemon i Kapral nie próżnują. Knują, jak tu zdobyć Mirmiłowo

Bohaterów kultowego już dziś komiksu Janusza Christy o przygodach przemiłych słowiańskich wojów będziesz mógł obejrzeć... na dużym ekranie. Kinowa adaptacja rysunkowego przeboju przygotowywana jest na podstawie „Dnia Śmiechały". Nie znamy jeszcze nazwiska reżysera filmu, wiadomo natomiast, że jego dzieło wejdzie do kin jesienią 2002 roku. Co ciekawe, będzie to film w wersji aktorskiej. Wystąpią w nim Cezary Żak (Karol Krawczyk w „Miodowych latach") jako gapowaty Kokosz i Zbigniew Zamachowski (Michał Wołodyjowski w „Ogniem i mieczem") jako bystry Kajko. Towarzyszyć im będą Marian Opania jako Mirmił, Bożena Dykiel lub Anna Seniuk jako jego żona Lubawa, Krzysztof Kowalewski jako Hegemon, Jerzy Bończak jako Kapral, Krzysztof Jatczak jako Oferma, Cezary Pazura (!) jako ciotka Jaga oraz Marek Perepeczko jako Zbój Łamignat. Na stronie **www.kajkoikokosz.wp.pl** można zgłaszać swoje propozycje dotyczące produkcji. Kto wie, może twórcy filmu fabularnego i powstającego równolegle pięcioodcinkowego serialu *telewizyjnego* wezmą pod uwagę twoje sugestie?



Na szczęście nasi milusińscy, czyli Kajko i Kokosz, już wracają z majówki

Duke Nukem powraca!

Come get some...

Kto ma najwspanialsze mięśnie w całej galaktyce? Kto jest prawdziwym Królem? No kto? Oczywiście, że Duke Nukem. Bohater ostatniej (i jeszcze jednej, i jeszcze jednej) akcji, który narodził się, kiedy w grach nie było zbyt wielu silnych charakterów i nikt nawet nie myślał o okrutnych czasach, kiedy zamiast króla będzie rządziła królowa (Lara). Programiści postanowili odkurzyć Duke i połączyć jego przygody z... modnymi w ostatnich latach grami myśliwskimi. **Dzięki temu w DUKE NUKEM: ENDANGERED SPECIES dzielny Duke chwyci jedną z ponad dziesięciu różnych broni i ruszy przez urocze trójwymiarowe krajobrazy, żeby wytępić... Yeti, Wilkołaki, Tyranozaury i inne równie oryginalne pupile.** Dostanie też do dyspozycji sporo nietypowych dla niego gadżetów. Będzie mógł używać kamuflażu, urządzeń wabiących (ciekawe, jak brzmi głos Yeti...), a jego okulary zostaną wzbogacone o specjalny wyświetlacz. Nie zapomniano także o delikatnej psychice Duke (charakterystycznej dla wszystkich umięśnionych chłopców). Każdy sukces zwiększy jego skuteczność, a porażki sprawią, że Duke nieco oklapnie. Uwaga! Mięśniak nadciąga! Yeti! Czas pakować manatki i wynieść się na Marsa!

Imperatorki 2000

Zagłosuj na najlepszą grę ubiegłego roku



Imperatorki to specjalne nagrody przyznawane najlepszym grom roku przez Wirtualne Imperium Gier. Już teraz, odwiedzając stronę **www.gry.wp.pl**, możesz wziąć udział w głosowaniu na najlepsze tytuły 2000 roku. Na stronie organizatora znajdziesz stosowny formularz oraz listę nominowanych przebojów. Stworzono cztery kategorie: Najlepsza gra roku, Najbardziej grywalna gra, Najbardziej innowacyjna gra oraz Gra o najlepszej grafice. W każdej z nich znajduje się pięć tytułów zaproponowanych przez dziennikarzy pism komputerowych oraz polskich dystrybutorów gier. CLICK! objął patronat prasowy nad imprezą, więc na bieżąco będziemy informować o wynikach plebiscytu. Dla głosujących przewidziano nagrody. Rozstrzygnięcie konkursu nastąpi już 3 marca na specjalnej gali. Lepiej bierz się do roboty. Zostało niewiele czasu!

Wrota Baldura znowu otwarte?

tym razem dla miłośników Playstation 2



Dobrego towaru nigdy za mało (i pieniędzy na nim zarabianych). A skoro gry spod znaku BALDUR'S GATE sprzedają się bardzo dobrze, to postanowiono kuć żelazo z tych wrót, póki gorące, i zrobić wersję także na... najnowszą konsolę SONY. Tak, tak, to jest prawdziwa niespodzianka! Co więcej, producenci tego potencjalnego przeboju ukrywali go długo przed prasą, chwaląc się nim już na całkiem dobrym poziomie zaawansowania. Gra ma nosić nazwę BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE i – jak zapowiadają jej dumni ojcowie – dostarczyć fanom RPG oraz konsol zupełnie nowych doznań. Jest to o tyle ciekawe, że akurat na tym rodzaju sprzętu królują japońskie fantasy, które nijak się ma do klimatów z WRÓT BALDURA. Oby tylko japońscy gracze zaakceptowali nowy dla nich typ RPG... Mocnych wrażeń ma też dostarczyć sama fabuła gry (mroczna, oczywiście). Zabawa zacznie się, kiedy główny bohater dowie się o starciach pomiędzy Gildiami Złodziei... A co dalej, na razie nie wiadomo. Na pewno w tej wersji więcej będzie elementów znanych z gier akcji, co można już zauważyć na obrazkach z gry. To, czego nie da się tak łatwo zaobserwować, to doskonała, pełna życia grafika. Ci, którzy mieli okazję zagrać w początkową wersję DARK ALLIANCE, rozpływają się w pochwałach nad doskonałymi efektami świetlnymi, nad tym, że beczki wreszcie rozpadają się jak prawdziwe, a szkieletory po zadanym ciosie za każdym razem inaczej upadają. Do tego dodano cudowne efekty fal na wodzie, która np. ma się inaczej układać na przemykających przez nią niewidzialnych wrogach. Gra ukaże się dopiero na jesieni tego roku! To strasznie dużo czekania!



Ach, te wspaniałe efekty. Dzięki grze świateł gra robi się baaardzo nastrojowa

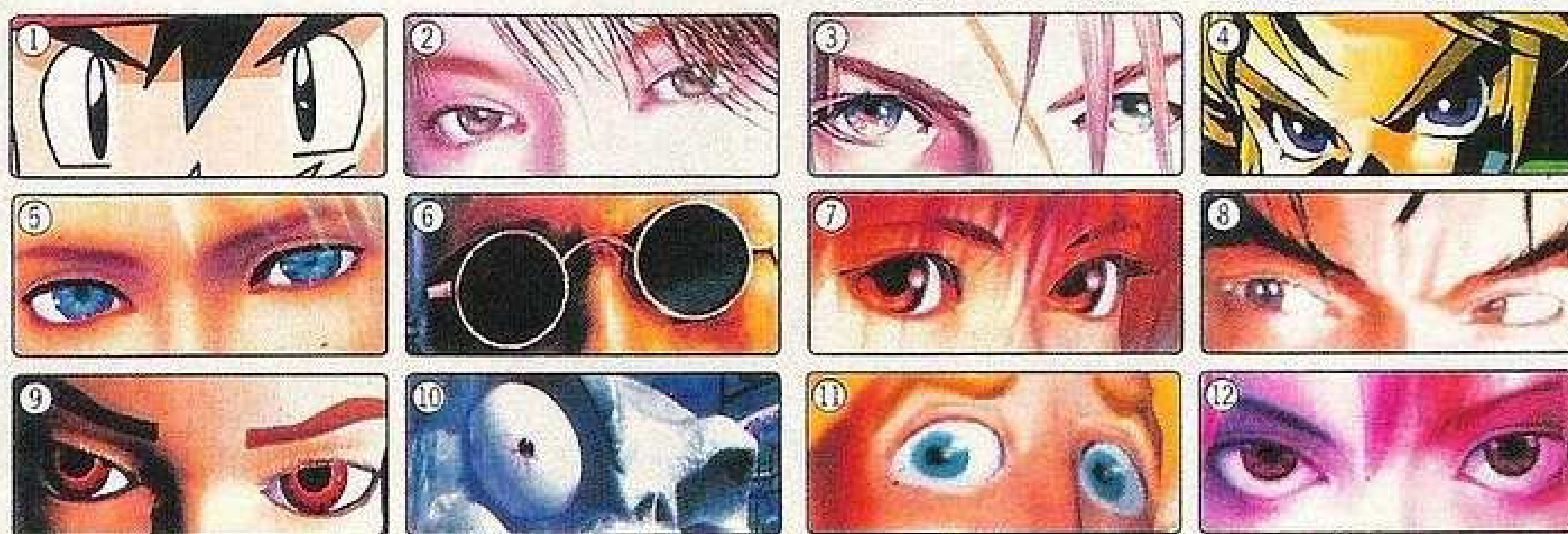


Jak sieknieisz tę beczkę mieczem, rozpadnie się jak prawdziwa. Aż chce się spróbować



Oko za oko

Poniżej prezentujemy 12 par oczu postaci znanych z ekranu komputera i telewizji. Zgadnij, do kogo one należą?



1. Ash (Pokemon), 2. Ai Fukami (Ridge Racer V), 3. Squall Leonhart (FF VIII), 4. Link (Zelda: Majora's Mask), 5. Aya Brea (Parasite Eve II), 6. Mike LeRoi (Shadow Man), 7. Kasumi (Dead or Alive), 8. Jin Kazama (Tekken Tag Tournament), 9. Lara Croft (Tomb Raider), 10. Sir Daniel Fortesque (MediEvil 2), 11. Guybrush Threepwood (Escape from Monkey Island), 12. Regina (Dino Crisis 2)

FUN

Nic nie widziałem, nic nie słyszałem...

Przygotowywanie materiałów do CLICKA! może być naprawdę pasjonującą czynnością. Możesz sam zobaczyć, jakie niespodzianki czekają na naszych redaktorów w trakcie rozmów z przedstawicielami zaprzyjaźnionych firm...

■ ŚCIŚLE TAJNE, CZYLI MIŁA RECEPCJONISTKA

– Dzień dobry, dzwonię z redakcji CLICK!, chciałbym rozmawiać z kimś, kto zajmuje się kontaktami z prasą...
– Niestety, ta osoba jest zajęta.
– A czy mógłbym prosić o numer telefonu do niej oraz jej imię i nazwisko? Zadzwonię bezpośrednio...
– Niestety nie. Mam zakaz podawania jakichkolwiek nazwisk...

■ NIE LICZĘ GODZIN I LAT...

– W przyszłym tygodniu będziemy już mieli nową grę Blue Cactus.
– To fajnie, możemy ją opisać w nowym CLICKU!
– Świetnie, w takim razie damy wam ją w poniedziałek.
– Możemy też dać materiał na okładce...
– Doskonale! (ktoś skacze z radości)
(Minął tydzień)
– Tu CLICK!, nie dostaliśmy jeszcze gry...
– Jakiej gry? Przecież jej jeszcze nie mamy!
– No ale mówiliście, że...
– No tak, ale się pomyliliśmy, to nie ta gra!

■ GWIAZDKĘ Z NIEBA DAM

– To naprawdę dobry film, może dacie recenzję w następnym numerze?
– Ten film ma już pół roku...
– Damy wam super materiały na plakat. Tylko my mamy te zdjęcia. Trudno je zdobyć.
– Taki plakat już był 3 miesiące temu.
– Niemożliwe, skąd wzięliście zdjęcia!?
– Od dystrybutora z USA.
– Ale oni ich nawet nam nie chcieli dać!

■ ZATRZYMAĆ CZAS

– Możemy wam dać tę grę w czwartek rano.
– Ale w czwartek po południu musimy skończyć numer!
– No to co? Nie zdążycie zrobić recenzji w parę godzin? Napiszcie, że gra jest dobra i już...

■ NIC NIE PAMIĘTAM

– Tak więc w numerze za dwa tygodnie...
– Oooo! To CLICK! jest dwutygodnikiem? Od kiedy? Czemu się tym nie pochwaliliście?
(rozmowa z osobą współpracującą z nami od początku istnienia pisma)

TAKIE SAME, ALE INNE

Czy jesteś spostrzegawczy? Odszukaj 8 elementów, którymi różnią się te rodzinne fotki miłych Obcych.

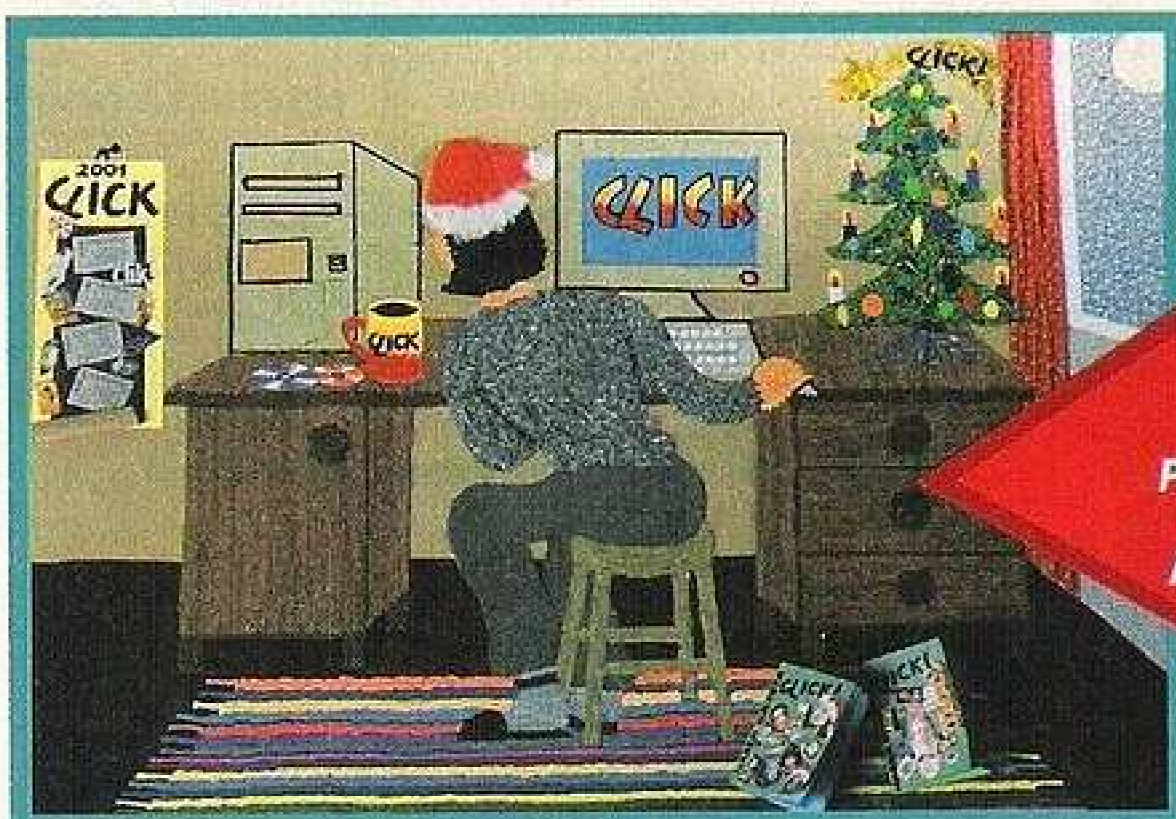


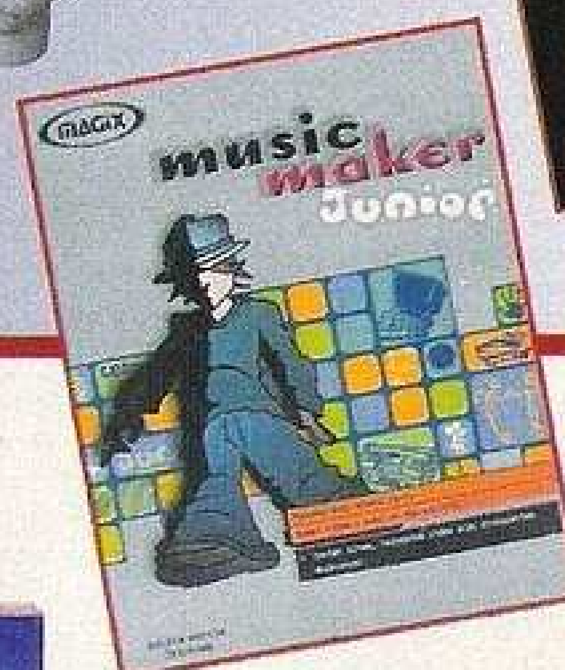


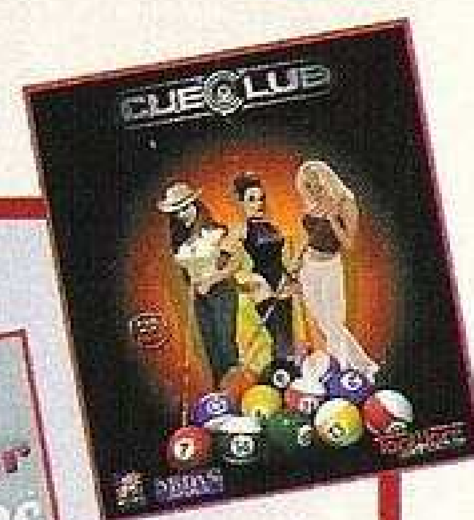
Kostka (x2), nos fioletowego stwora, czoło i oczy zielonego, zęby żółtego, oczy niebieskiego, chmura w lewym rogu

Teksty: Aleksandra „Krupik" Cwalina, „Eeyore", R.J. „Yackoo!"; Zdjęcia: Sony, archiwum Wydawnictwa H.Bauer

ROZWIĄZANIE
Wielki Konkurs Świąteczny





Roksana Duda z Gorzyc otrzyma skaner Plustek OpticPro, modem Pentagram Predator oraz Music Maker Junior i grę Cue Club






Kartę dźwiękową SoundBlaster Live otrzyma Blanka Lewińska z Gdyni

Nagrody ufundowali: Creative Polska, MultiMedia Vision, LEGO, TopWare Interactive, IM Group, Wydawnictwo Pascal, Wirtualna Polska, Microsoft, Play-it, CD Projekt, Hasbro, UIP - ITI, SPI International, CLICK! dziękujemy!



Alan Makuch z Czermina otrzyma kartę graficzną GeForce Creative, program MP3 Maker i grę Cue Club







Krzysztof Drewniak z Warszawy otrzyma GamePad Cobra2 Creative



ZABAWKI POKEMONY otrzymają: Magdalena Grdeń z Tarnobrzegu; Monika Mach z Warszawy; Adam Zieliński ze Szczecina; Przemek Górniak z Pruszkowa

Gry MOON PROJECT dostaną: Tomasz Kwiatkowski z Piły; Szymon Stańczyk z Władysławowa; Adrian Owczarczak ze Śremu; Marcin Pycia z Inowrocławia; Grzegorz Madej z Drwini

Filmy wideo DRAGON BALL wygrali: Paweł Celiński z Białej Podlaskiej; Zuzanna Kudas z Myślenic; Anna Stawska z Krakowa

WINDOWS ME otrzyma: Michał Szawuła z Cycowa

Gry TOMB RAIDER CHRONICLES dostaną: Konrad Mostowik z Krakowa; Marcin Adamczuk z Nowej Dęby; Katarzyna Sprawa z Barcina

Książki INTERNET KROK PO KROKU otrzymają: Damian Zbrożek z Wrocławia; Arkadiusz Cetlawa z Katowic; Marek Szyperski z Białogardu; Tomasz Niziński ze Świdnicy

Zestawy gier SUBMARINE TITANS oraz CHAMPIONSHIP MANAGER dostaną: Krzysztof Łukanowski z Szamotuł; Patryk Sarosiek z Koszalina

Program MUSIC MAKER JUNIOR dostaną: Damian Czopko z Miłkowa; Martyna Paszkiewicz z Lubrzy; Jarosław Wojnarowski z Brzostka; Mariusz Leandowski z Poznania; Adam Krajewski z Kamiennej Góry; Michał Polanik z Mysłowic; Mariusz Gałecki z Kielc; Alicja Chmiołek ze Szczytna; Sylwia Piętal z Przemyśla; Małgorzata Siedlecka z Warszawy; Natalia Nadkańska z Krakowa; Klaudia Płócienniczak z Katowic; Monika Rząsowska z Wałbrzycha; Łukasz Sibielak z Będzina; Mateusz Tessar z Cieszyna; Sławomir Żychowski z Makowa Mazowieckiego; Michał Kacpura z Krynicy Morskiej; Ilona Ostalak z Wolborza; Marcin Habrajski z Piekar Śląskich; Justyna Jurczyk z Raciborza; Aleksandra Domaradzka z Warszawy; Maciej Kupisz z Katowic; Piotr Bolesta z Ustronia; Kamil Paterek ze Stalowej Woli; Piotr Pieniążek z Krakowa; Łukasz Kohut z Gdańska; Monika Kunat z Gdyni; Wojciech Turski ze Świnoujścia; Łukasz Cholewiński z Wągrowca; Grzegorz Jonk z Brzeszcza

Bluzę GRINCH otrzyma Sandra Prus ze Szklarskiej Poręby

Zestawy klocków LEGO wygrali: Dominik Andrzejczuk z Wrocławia; Filip Hojaczkiewicz ze Szczecina

Gry CUE CLUB otrzymają: Łukasz Milik z Kielc; Joanna Świder z Rabki Zdrój

Grę NO ONE LIVES FOREVER otrzyma Robert Gąsior z Lubartowa

Książki INTERNET PASCAL wygrali: Łukasz Nadolski z Przechlewa; Dawid Górzyński z Izbicy Kujawskiej; Piotr Sokwa z Chorzowa; Dobiesław Kowalski z Jastrzębia-Zdroju; Jakub Piasecki z Kargowej; Kamila Tomalska z Rybnika; Krzysztof Tomicki z Włocławka; Damian Bulzacki z Ostrowa Osiedle

Gry SUBMARINE TITANS otrzymają: Grzegorz Bułka z Sulechowa; Jędrzej Szymanowski z Wągrowca; Ewelina Marszałek z Rumii; Łukasz Wojnar z Białobrzegów; Rafał Grabarski ze Słupcy; Przemysław Kurowski z Grodziszcza; Błażej Grycel z Sarnak; Patryk Bukiel z Krzeszyc; Marcin Bąbelek z Lwówka; Joanna Skorupa z Katowic; Adrian Krzyśko z Okmian; Sebastian Janczewski z Kalisza; Maciej Bauman z Warty; Szymon Stoltmann z Kartuz

Gry CHAMPIONSHIP MANAGER dostaną: Michał Szymik z Rybnika; Michał Stawicki z Konina; Jarosław Janiszewski z Sierpca; Daniel Klupczyński z Gostynia; Tomasz Leśniczuk z Platerowa; Tobiasz Tomczak z Wrocławia

Grę COLLIN MCRAE RALLY 2 wygrał Grzegorz Kubalica z Dębicy

Gry TIMELINE otrzymają: Łukasz Wincentka z Warszawy; Rafał Antosz z Tyczyna; Błażej Dunikowski z Pełpina; Daniel Olechny ze Staszkówki

Zestaw gier TOMB RAIDER CHRONICLES, CUE CLUB oraz program MUSIC MAKER JUNIOR dostanie Małgorzata Chatys z Bielska Podlaskiego

Zestaw MUSIC MAKER JUNIOR + gra TIMELINE otrzyma Karolina Skrzydłowska z Nowego Miasta n. Pilicą

Grę ENEMY ENGAGED dostaną: Mateusz Spauschus z Grzybowa; Damian Maksymowicz z Łodzi; Mateusz Szczypta z Tarnobrzegu; Mateusz Orawczak z Bielska-Białej; Sebastian Woźniak z Poznania

Program MP3 STUDIO otrzymają: Tomek Podpora z Wrocławia; Mateusz Politowicz z Brzezia

Zestaw TOMB RAIDER CHRONICLES + MP3 STUDIO otrzyma Paweł Ochman z Sieradza

Zestaw MP3 STUDIO + książka INTERNET KROK PO KROKU dostanie Marta Zakrzewska z Warszawy

Grę NAJDŁUŻSZA PODRÓŻ dostanie Krzysztof Pyda z Poniatowej

Grę SACRIFICE otrzyma Grzegorz Sitko z Wyr

Zestaw INTERNET PASCAL + SUBMARINE TITANS otrzyma Wiktor Meyer ze Świeradowa Zdroju

Grę BLAIR WITCH PROJECT dostanie Jakub Rojewski z Krakowa

Zestaw MUSIC MAKER JUNIOR + SUBMARINE TITANS + książka INTERNET PASCAL dostanie Przemysław Adamski ze Śremu

Zestaw MUSIC MAKER + SUBMARINE TITANS dostaną: Łukasz Ragus ze Świecia nad Osą; Piotr Szmida z Żor; Andrzej Sajewicz z Czeremchy; Arkadiusz Sielaczek z Legionowa; Marcin Markowicz z Lubina



Marcin Adamczuk z Nowej Dęby otrzyma grę TOMB RAIDER CHRONICLES



Monika Mach z Warszawy otrzyma zabawkę POKEMON



Grę SUBMARINE TITANS otrzyma Joanna Skorupa z Katowic



Zabawki z POKEMONAMI otrzyma Magda Grdeń z Tarnobrzegu

konkurs CARTOON NETWORK

Zegarek Johny Bravo, plecak, maskotkę + pudełko śniadaniowe otrzyma Magdalena Grdeń z Tarnobrzegu

Zegarek Atomówka, pudełko śniadaniowe i zegarek Johny Bravo dostaną Krzysztof i Piotr Górkiewiczowie z Andrychowa

Pudełko śniadaniowe i maskotkę dostaną Tuan Dao Duy z Warszawy i Krzysztof Tomicki z Włocławka

Pudełko śniadaniowe dostanie Daniel Leoniuk z Dziadkowic

Plecak Cow & Chicken dostanie Piotr Korput ze Szczecina

Zegarki atomówka dostaną Łukasz Wojnar z Białobrzegów; Daniel Florek z Węgorzyc Wielkich; Joanna Kmieć z Jezioran

LISTY

Cześć!

Minęły kolejne dwa tygodnie, w redakcji pojawił się nowy 50 kg worek z korespondencją, a na serwerze pocztowym przybyło e-maili. Pisanie do CLICKA! stało się chyba Waszym ulubionym zajęciem. Bardzo nas to cieszy! Dziękujemy za każdy list. A teraz do pracy...

Wątpliwości

Chciałbym się tylko zapytać, dlaczego w numerze z 18 stycznia THE FALLEN dostało ocenę -6? Czy to trochę nie za dużo? Słyszałem, że robicie kurs tworzenia stron WWW. Według mnie to wspaniały pomysł. Słyszałem, że nie macie jeszcze własnej strony WWW. Zapewne jesteście zajęci pismem, ale stronę odświeżaną co miesiąc chyba moglibyście zrobić...
Jak dla mnie, CLICK! jest niezłą gazetą, ani nie za dużo tekstów, ani screen'ów. Po co czytelnicy chcą więcej opisów? Nie lepiej mieć to, co najważniejsze i w miarę ładne obrazki?

Mr. Dzidzi

Wysokość ocen zależy od naszych recenzentów. W wypadku THE FALLEN nasz autor po ochłonięciu z szoku i zaprzestaniu wydawania radosnych okrzyków uznał, że jest to świetna gra. Czemu tak sądzi, napisał w recenzji... Wykonanie dobrej strony WWW i zajmowanie się nią wymaga czasu. Niestety, nasza redakcja nie liczy 100 osób, a do tego musimy kiedyś spać (około 2 godziny na tydzień) oraz pożywiać się (całe szczęście są kroplówki). Do momentu sklonowania kilku osób strony nie będzie.

Ramki na stronie WWW

Założyłem stronę WWW. Chciałbym, żeby na niej były ramki. Jakbyście mogli, to przyślijcie mi odpowiedni kod HTML.

Staszek

Jak już wiele razy pisaliśmy, nie wysyłamy żadnych materiałów e-mailem. Natomiast od poprzedniego numeru rozpoczęliśmy kurs robienia stron WWW. W nim znajdziesz odpowiedź na pytanie, jak zrobić ramki na stronie internetowej.



Deinstalator DirectX

W nr 1 z 4 stycznia, na stronie 60, napisaliscie o deinstalatorze DirectX 8. Skąd go można ściągnąć lub gdzie kupić?

Przemek

Deinstalator jest do pobrania między innymi na stronie serwisu www.pc.com.pl.

Znowu piractwo...

Najpierw mały komentarz do listu Rolesa („Piractwo po raz kolejny") z numeru 03/01. Ostatnio, w ciągu jednej nocy, ukradziono mi i innym dwóm osobom koła od samochodu. Współczuję złodziejom. Ci dranie w fabryce biorą kasę, za to, że całą robotę przy produkcji kół odwalają za nich maszyny. A pomyślcie o złodziejach. Musieli przyjść w nocy, nie wyspali się, namęczyli przy odkręcaniu kół. Pewnie się jeszcze pobrudzili i zmarzli, bo to w końcu był styczeń, i jeszcze musieli wystać parę godzin z tym na giełdzie. Boję się, czy czasami nie złapali kataru... Nic dziwnego, że jest tyle kradzieży, skoro niektórzy ludzie mają takie skrzywione pojęcie moralności, jak Roles!
Mirosław Lewiński pisze (w tym samym numerze), że redakcja nie powinna się afiszować ze swoimi poglądami na temat piractwa „przez wzgląd na opinie innych czytelników". A niby to dlaczego?!
Listy zaczynające się w stylu „I tak nie wydrukujecie tego listu", powinny z reguły iść do kosza. Autorzy takich listów chyba w ogóle nie czytają CLICKA!, skoro twierdzą, że nie drukujecie listów z krytyką. Jesteście zbyt łagodni w odpowiedziach na listy. Niektóre z nich aż się proszą o wyśmianie.

Damian Nowak

Kwestia moralności czy uczciwości jest prywatną sprawą naszych czytelników. My możemy jedynie publicznie mówić o tym, co uważamy za złe. I na pewno będziemy tak robili dalej, bez względu na to, czy to się podoba, czy nie. Gwałtowna reakcja części czytelników dowodzi jedynie słuszności stwierdzenia „prawda kole w oczy".
Nie wyśmiewamy nikogo w listach, bo to nieładnie. Poza tym jesteśmy niezmiernie cierpliwi i wyrozumiali.

List od „Ktosia"

Witam was ponownie. Kiedyś napisałem, że jeszcze napiszę, no to piszę... właściwie tak sobie, bez powodu, bo mi się nudzi, ale trochę krytyki nie zaszkodzi, prawda? Prawie wcale nie kupuję waszego czasopisma. Dużo numerów pożyczyłem od kolegów, bo lubię czytać gazety komputerowe. Jesteście jeszcze młodym tytułem i na pewno wiecie o tym, że jest kilka gazet, które czytelnicy także kupują. Po prostu jesteście jeszcze mało znani i macie mało działów. Fajnie, że nie piszecie tylko o grach. Wierzę, że kiedyś wdrapiecie się na sam szczyt. Dawajcie więcej płyt z bajerami, najlepiej, aby było trochę programów i kilka dem lub nawet pełne wersje gier. Czytelnicy nie pogardzą też filmami. Przeznaczcie więcej stron na listy. Nieważne, że kosztem zwiększenia objętości pisma wzrośnie cena. Wasze odpowiedzi są trochę sztywne (proszę, przepraszam itd). To bardzo dobrze, że jesteście kulturalni, ale co za dużo, to nie zdrowo. Czemu macie tak mało reklam? Dajcie więcej porad, opisów i testów programów.

Some_one z Zielonej

Hmm... Do tej pory uważaliśmy, że listy do redakcji pisze się, bo ma się jakieś cenne uwagi, a nie z nudów. Ale być może jest inaczej. Owszem, jesteśmy młodym pismem (w końcu rok to niewiele), lecz nie czujemy się z tego powodu gorzej od innych. Patrząc na wyniki sprzedaży, możemy nawet śmiało stwierdzić, że jest wiele tytułów wychodzących dłużej niż my, a sprzedających się gorzej. Mówisz, że mamy mało działów. Staramy się ciągle wprowadzać nowe tematy, chętnie korzystając z pomysłów czytelników. Trudno jednak ciągle wymyślać coś oryginalnego, związanego z komputerami. No, chyba że np. podzielimy listy na te z poważnymi odpowiedziami i te z bzdurnymi, a tipsy na działające oraz niedziałające.
Płyta była w CLICKU! raz, w wydaniu świątecznym i na razie nie zamierzamy dawać jej ponownie. Po prostu nasz tytuł jest z założenia magazynem bez CD. Dział Listy i tak jest już duży, a nie wszyscy chcą czytać radosną twórczość innych.
Chyba nie przesadza ci, że nasze odpowiedzi są grzeczne? Tak, wiemy o tym, że niektórzy z chęcią poczytaliby, jak wyśmiewamy się z piszących do nas osób. Jednak pomylili adres. A co do sztywniactwa, to może byś podał konkretny przykład?

Uwagi, uwagi

Jeśli dodajecie do Clicka płytę, to zamiast 10 dem dajcie całą grę. Zlikwidujcie całkowicie dział o komórkach, to jest przecież pismo o komputerach. Piszcie więcej o Pokemonach i Dragon Ballu. Moglibyście zrobić dział o starszych grach. Starajcie się dodawać mniejsze plakaty. Najlepszym działem w CLICKU! jest dział „Nowości". Pozdrawiam całą redakcję!

Ottttto

Tym, którzy chcieliby ze mną korespondować, podaję swój e-mail: zbyszek@ampmedia.com.pl

Pełna wersja DOBREJ gry bardzo dużo kosztuje, a my nie chcemy dawać byle czego chwaląc się, że mamy całą grę, a nie tylko dema. Skoro mamy skasować „Komórki", to możemy też usunąć Mangę i Anime (bo to pismo o grach). O starszych grach piszemy w cyklu „Tanie i dobre".

Jak wyglądacie naprawdę?

W ostatnim CLICKU! (nr 3/01) pokazaliście w komiksie, jak wyglądacie. Na ile procent jesteście podobni do waszych komiksowych podobizn? Czy zawsze robicie pismo w ostatniej chwili? Mam jedenaście lat, czy mogę w takim wieku pisać artykuły do waszej gazety? Czy jeszcze mam poczekać, aż urosnę?

Piotr Dziekański

Większość osób w redakcji wygląda bardzo podobnie, choć pewne cechy postaci zostały (jak to w komiksach bywa) przerysowane i podkreślone.
Nie znosimy robić CLICKA! na ostatnią chwilę, choć niestety dzięki rodzimym dys-

Jak oceniamy gry?

Specjalnie na Wasze życzenie publikujemy opis naszej tabelki z ocenami gier

Informacja, na jaką platformę jest dana gra. Kolory oznaczają:

- PC – *niestety, tej gry nie ma na tę platformę*
- PSX – *opisujemy wersję dla tej platformy*
- N64 – *już kiedyś mówiliśmy o tej grze dla...*
- DC – *wkrótce wersja dla...*

Wersja językowa gry: angielska, a może polska?

PC | PSX | N64 | Mac | PL / A

Clicker's Revenge 4
Super Akcja

10 zł | H. Bauer Software | 1-4 graczy

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium III 400, 62 MB RAM, 950 MB HD

Grafika 5 | Dźwięk 5- | Frajda 6

(+) Doskonała grafika, całe mnóstwo przygód Clickersa, świetne pomysły i superakcja!
(–) Bardzo łatwo uzależnia, jak zaczniesz grać, nie będziesz mógł się oderwać od komputera

Ta gra jest tak dobra, że po prostu nie będziesz mógł przestać w nią grać. Uwaga, przygotuj sobie dużo wolnego czasu i mocny joystick — **5+**

Tytuł i rodzaj gry

Cena gry, jej producent i polski dystrybutor oraz liczba graczy

Wymagania sprzętowe (minimalne oraz zalecane przez producenta, przy których gra działa optymalnie). Jeśli mamy takie dane, podajemy też ilość miejsca potrzebną na dysku

Nasza ocena grafiki, dźwięku i frajdy. Używamy szkolnej skali ocen

Najważniejsze zalety i wady gry

Krótkie podsumowanie recenzji

Ocena końcowa

trybutorom gier jest to praktycznie normą. Po prostu część gier dociera do nas w ostatniej chwili albo dowiadujemy się nagle, że jakiś tytuł będzie miał np. miesięczne opóźnienie.
Nie mamy ustalonej granicy wieku autorów. Jedynym limitem jest wzrost – minimum 177 cm, waga – powyżej 70 kg :) oraz ukończenie szkoły średniej.

Pliki RAR

Cześć, mam pewien problem z plikami RAR. Czy wiecie, w jaki program muszę się zaopatrzyć, aby na moim komputerze działały te pliki i czy można go znaleźć w Internecie?

Natalia

RAR (podobnie jak i np. ZIP) jest formatem archiwum, zawierającym skompresowane dane. Aby go rozkompresować (rozpakować), potrzebny jest program WinRAR. Należy on do kategorii shareware (możesz go bezpłatnie używać przez pewien czas) i znajduje się m.in. w Sieci (np. na tucows.icm.edu.pl).

Niestabilny UNREAL

Mam problem z grą UNREAL TOURNAMENT. „Chodzi" bardzo niestabilnie, gdy w nią gram, nigdy nie wiem, kiedy mi się wyłączy i wyświetli komunikat o błędzie. Co to może być? Moja konfiguracja PC to Celeron 2 600 MHz, Riva TNT 2 M64, Soundblaster 128.

Przemek

Przyczyn takiego zachowania może być bardzo wiele. Najczęstszą są same Windows, zwłaszcza gdy dawno nie oczyszczałeś dysku z niepotrzebnych plików. Sprawcą zamieszania mogą też być sterowniki karty graficznej lub dźwiękowej, czy też... piracka wersja gry lub systemu. Możesz spróbować przeinstalować grę oraz zainstalować nowe wersje sterowników. Zobacz też, czy producent UNREALA nie przygotował jakiegoś patcha usuwającego błędy w grze.

Filmy wideo na komputerze

Mam mój ulubiony serial „DRAGONBALL" na kasetach wideo. Chciałbym to zarchiwizować w komputerze, najlepiej przy pomocy formatu divx, ale mogą też to być pliki MPEG i RealMedia (RM). Jak to zrobić? Jakie programy trzeba posiadać i czy to jest w ogóle możliwe? Mój obecny sprzęt to P-133 MHz, 24 MB RAM, karta grafiki 2 MB i Soundblaster. Jednak w najbliższej przyszłości zamierzam sobie kupić Durona 800 MHz, GeForce 2 MMX (z wyjściem TV), 128 MB RAM, Soundblaster live i inne bajery.

Lukas Kan

W obecnej konfiguracji sprzętu możesz niestety zapomnieć o archiwizacji wideo. Po unowocześnieniu komputera będzie to bardziej realne. Na pewno potrzebna ci będzie karta tunera tv albo karta graficzna z WEJŚCIEM TV – musisz jakoś doprowadzić sygnał wideo do komputera. Wyjście tv nic tu nie da. Prawie wszystkie karty tv mają możliwość przechwytywania ruchomego obrazu, jednak zwykle tylko w formacie AVI, tak więc potrzebny ci będzie duży dysk twardy – min. 8-10 GB. Możesz też użyć darmowego programu VirtualDub, obsługuje on praktycznie wszystkie karty tunera, a do tego ma o wiele większe możliwości wyboru formatu zapisywanych danych. Oczywiście musisz też zdobyć kompresory DivX, a w wypadku MPEG jakiś program (np. Xing) obsługujący ten format.
Gdy już masz to wszystko, po prostu podłączasz magnetowid do komputera i „zrzucasz" film na dysk – od razu w docelowym formacie albo jako AVI i potem go kompresujesz wybranym programem. Tak przygotowany materiał dobrze jeszcze zarchiwizować na płycie CD-ROM. Pamiętaj też, że nielegalne kopiowanie filmów w celu ich sprzedawania lub rozpowszechniania jest niezgodne z prawem!

Wolny transfer modemem

Mam problem: gdy ściągam plik np: o rozmiarze 3 MB, to szybkość transweru jest mniejsza niż 1 kb i tak jest przy każdym pliku, niezależnie od jego rozmiaru. Co robić? Mam Celerona 466, łączę się przez TP S.A. modemem Zoltrix Cobra 56K.

Kamil Karbowski

Przede wszystkim musisz sprawdzić, z jaką prędkością łączysz się z Internetem. Przy dobrej jakości linii telefonicznej powinna ona wynosić od 48 do 56K, jednak często może to być 36600 bps lub nawet mniej – winę ponosi tu kiepski stan kabli, stara centrala telefoniczna lub montowane przez TP S.A. rozdzielacze linii PCM. Niestety, na to nic nie poradzisz. Jeśli modem działa z pełną szybkością, to winę ponosi po prostu sam wolno działający Internet, możesz więc spróbować połączenia o innej porze albo z innym serwerem.

Miłośnik Macintosha

Ostatnimi czasy bardzo zainteresowały mnie komputery Macintosh. Bardzo chciałbym zdobyć system Mac'a. Jak jest to możliwe, przyślijcie mi niezbędne pliki (jestem w stanie zapłacić)...

Vader

Najważniejsza sprawa: nie wysyłamy nikomu żadnych programów! System Macintosha, podobnie jak np. Windows, jest normalnym, komercyjnym programem – jeśli chcesz go używać, musisz go kupić. Nie jest to trudne, gdyż komputery Apple sprzedaje w Polsce wiele firm. Dawne wersje systemu są też dostępne za darmo w Internecie. Poza tym każdy nowy Mac sprzedawany jest razem z systemem (mam nadzieję, że nie chcesz instalować MacOS na PC – jest to niewykonalne).

Więcej stron i CLICKA! Extra

Dajcie więcej stron (chociaż kilka). Czy macie już własną stronę WWW? W stopce redakcyjnej powinny pojawić się wasze zdjęcia. Powiększcie dział Fun i Internet. CLICK! Extra był naprawdę extra, wydawajcie go regularnie. Ile godzin na dobę pracujecie?

Kamil

Na razie nie możemy zwiększyć ilości stron, a prace nad własnym serwisem WWW trwają. Może w którymś z numerów opublikujemy (jednorazowo) nasze zdjęcia. Nie mamy też jak powiększyć wspomnianych przez ciebie działów – musielibyśmy skrócić inne. Też bardzo lubiliśmy CLICKA! Extra, jednak na razie nie możemy go dalej wydawać, bo zbyt wiele czasu poświęcamy CLICKOWI. Średni czas pracy wynosi 26 godzin na dobę.

Sprzęt do grania

Niedługo będę miał Durona 750 MHz (lub podobnego Athlona) i kartę z Rivą TNT 2. Teraz mam także VooDoo2 i chyba ją sobie zostawię. Chciałbym wiedzieć, czy z nowym sprzętem będą mi płynnie chodziły (np. bez skakania obrazu) takie gry, jak DEUS EX i jemu podobne.

EM

Opisana przez ciebie konfiguracja powinna przez jakiś czas wystarczyć do większości gier. Dlaczego tylko przez jakiś czas? Cóż, producenci gier coraz chętniej będą korzystali z prędkości oferowanych przez np. Athlona 1.2 GHz czy GeForce 3, pojawią się nowe, szybsze procesory, a wtedy wymagania sprzętowe mogą znacznie wzrosnąć.

Co znaczy dorosłość?

Właściwie CLICKA! kupuje mój brat, ale i ja chętnie zasiadam do jego lektury. Zauważyłam, że od paru miesięcy na łamach pisma toczy się zacięta walka między fanami Mangi i Anime oraz jej przeciwnikami. W numerze 02/01 przeczytałam list Bartka, który twierdzi, że Dragon Ball i Pokemon to bajki dla 5-latków. Ja mam lat 15 i Dragon Ball'a kocham. Czy to ma znaczyć, że jestem dzieckiem? Jestem doroślejsza niż Ty! Dlaczego? Zaraz Ci wytłumaczę! Pokemonów nie lubię i nie skaczę z radości, gdy je widzę. Wkurzyłam się, gdy prawie wszystkie naklejki były z Pokemonami. Nie cieszę się też, że w prawie każdym numerze jest coś o nich. Mimo to nie obrażam ludzi, których ten serial bawi i interesuje. Ty na siłę próbujesz mi pokazać, jaką drogą mam kroczyć. Na tym polega dorosłość, że chodzi się własnymi ścieżkami. Dorosłość polega na zrozumieniu życia i ludzi, polega też na tolerancji. Czasem DB to moja jedyna iskierka nadziei. Chcesz ją zgasić?! Człowieku! Jeśli jesteś tak dorosły jak piszesz, to mnie zrozumiesz. Jak Ci się DB i Pokemon nie podobają, to ich nie oglądaj! Tylko nie psuj przyjemności innym!

Videl

Nasz komentarz może być w tej sytuacji tylko jeden – gratulujemy zdrowego podejścia do sprawy!

Jak pracuje redakcja

(...) Chciałbym się dowiedzieć na czym polega wasza praca? Jak znaleźliście się w składzie redakcji i przede wszystkim, skąd dostajecie gry do testów. Chciałbym ogólnie dowiedzieć się o waszej pracy, mam nadzieję, że nie jest tak jak w komiksie – sytuacja ta bardzo przypominała mi moją klasę na lekcjach historii. Najserdeczniejsze życzenia z okazji pierwszych urodzin!

Przemysław Pilarski

Ponieważ coraz więcej czytelników dopytuje się, na czym polega praca w redakcji, poświęcimy temu ciekawemu zagadnieniu parę stron w którymś z przyszłych numerów. Mamy nadzieję, że wtedy będziecie mogli zobaczyć, jak naprawdę powstaje CLICK! Oczywiście sytuacja przedstawiona w komiksie jest wymyślona, nikt z nas nie ma czasu na przeglądanie gazet, spanie czy rozmyślanie o niebieskich migdałach. Przygotowanie każdego numeru jest naprawdę cieżką pracą i walką ze wszystkimi możliwymi przeciwnościami losu. A gry dostajemy od dystrybutorów lub sprowadzamy je zza granicy.

CLICK! redakcja

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina (redaktor naczelna), Agnieszka Trzebska (sekr. red.), Andrzej Cwalina, Maciej Jurewicz

Graficy: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

Teksty w tym numerze: Krzysztof Adamczyk, Malwina Kalinowska, Marcin Kułakowski, Piotr Mańkowski, Michał Studniarek, Przemysław Szynkora, Aleksander Winciorek, Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji:
„CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA,

tel. (0-22) 517 01 94,
e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:
Marta Cichocka, tel. (0-22) 517 02 44

Dział reklamy:
Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu), Beata Desczyk, Beata Hentosz, Julia Poruczko, Agata Przonek tel. (0-22) 517 02 58

Druk: Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie

ISSN 1509-0558



Prenumerata

Szczegółowych informacji udzielają wszystkie urzędy pocztowe. Pamiętajcie o podaniu dokładnej nazwy pisma (w oryginalnej pisowni!).

Przedpłata przyjmowana jest w terminach:
na III kwartał 2001 – do 25 maja 2001
na IV kwartał 2001 – do 25 sierpnia 2001



Po dłuższej przerwie udało nam się wybrać list numeru. Tym razem za najbardziej wartościowy uznaliśmy e-mail od Videl.
Gratulujemy

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania tekstów oraz korekty stylistycznej wypowiedzi bez zmieniania charakteru listów oraz zawartych w nich poglądów.

NAGRODY

Skaner Plustek OpticPro



Ten wspaniały skaner przyda się każdemu użytkownikowi komputera! Dzięki złączu USB możesz go podłączyć zarówno do PC, jak i np. Macintosha!

Ufundowała firma MultiMedia Vision

s.44

Konkurs z Kalendarza CLICK! - rozwiązany

7 Arcanum
8 Diablo
9 Planescape Torment
10 Settlers
11.Pizza Synd.
12 Starlancer
13 Pokemon
14 Messiah
15 MDK
16 Soldier Of Fortune
18 Tarzan
19 Hellboy
20 Giants
21 Max Payne
22 Arcatera
23 Heavy Metal
24 Pokemon
25 Devil Inside
26 Kingdom Under Fire
28 Vampire
29 Indiana Jones
30 Warlords
31 Różowa Pantera
32 MDK
34 Faraon
35 Settlers
36 Odyseja
37 Warcraft 3
38 Diablo
39 Heavy Metal
40 Devil Inside
41 Settlers
42 Pokemon
44 Pokemon
45 Worms
46 Cue Club
47 Pokemon
48 Pokemon
49 Simon
50 Creatures
52 Arcanum
53 Star Trek
54 Warcraft
55 Pokemon
56 Pokemon
57 Click
58 Shadow Watch
60 Pokemon
61 Pokemon
62 Kingdom Under Fire
63 Pokemon
64 Majesty
65 Pokemon
66 Star Trek: Elite Force
67 Pokemon
68 Pokemon
69 Arcatera
70 Pokemon
71 Starship
72 Majesty
73 Pokemon
74 Pokemon
75 Pizza Synd.
76 Blair Witch
78 Pokemon
79 Pizza Synd.
80 Kapitan Pazur
81 Arcatera
82 Pokemon
83 Outforce
84 Shadow Watch
86 Baseball 2001
87 Septerra Core
88 Pokemon
89 Diablo
90 Soldier of F.
91 Pokemon
92 Pokemon
93 Shadow Watch
94 Pokemon
96 Star Wars
97 Pokemon
98 Pokemon
99 Larry
100 Diablo
101 Pokemon
102 Pokemon
104 Tarzan
105 Pokemon
106 Settlers
107 Diablo
108 Dragon Ball
109 Pokemon
110 Age Of Empire
112 Pokemon
113 Crime Cities
114 Septerra Core
115 Pokemon
116 Kleopatra
117 Pokemon
118 Pokemon
119 Earth 2150

Zwycięzcy konkursu z kalendarza:

Łukasz Lauer, Inowrocław; Wojciech Szymański, Oleśnica; Filip Sluchta, Morąg; Kamil Jania, Łęczna; Szymon Kuś, Jastrzębie Zdrój; Łukasz Stępa, Poznań; Paweł Jałowiecki, Jaworzno; Robert Bieńkowski, Nidzica; Stefan Łastowski, Gdańsk-Orunia; Mateusz Burda, Osobnica; Krzysztof Manok, Pszczyna; Piotr Bajdak, Jarosław; Damian Surma, Zawiercie; Miłosz Turniak, Jelenia Góra; Marek Złakowski, Sępólno Kraj.; Małgorzata i Mariusz Puchała, Dębica; Marcin Stupak, Piaseczno; Krzysztof Binczycki, Wrocław; Tomasz Rejch, Kędzierzyn-Koźle; Łukasz Kliktorowicz, Warszawa; Mariusz Szymczak, Białystok; Kamil Bogumił, Piaseczno; Radosław Krajewski, Łódź; Agnieszka Szumigaj, Piaseczno; Jacek Janiak, Łódź; Przemysław Kadela, Jwaniska; Krzysztof Saj, Kolbuszowa; Piotr Buduła, Ostrowiec Śl.; Sebastian Świderski, Legnica; Paweł Forczek, Piwniczna Zdrój; Rafał Świerszcz, Konopiska; Damian Wawrzeńczyk, Świebodzin; Bartosz Duber, Wolsztyn; Paweł Cegliński, Jawor; Julian Jastrzębski, Słupsk; Marcin Hersztowski, Bytom; Grzegorz Lipa, Milonki; Jakub Drwal, Tomów; Robert Niebój, Strzelce Opolskie; Dariusz Ćwiek, Szczecin; Daria Zwiech, Pełczyn; Konrad Kowalak, Warszawa; Michał Pikus, Starachowice; Piotr Kędzierski, Medyka; Marek Jóźwiński, Chojna; Tomek Jaros, Warszawa.

W CLICK! 3/01 nagrody wygrali:

TRANSLATOR
Odp.: Translator ML 101 obsługuje 10 języków. Nagrodę otrzymuje Jakub Górniak z Puław.

ONI
Odp.: Przywódcą Syndykatu jest Muro. Grę ONI otrzymuje Tomasz Dębowski z Wrocławia.

THE WARD
Odp.: Powstały cztery części filmu „Obcy". Grę THE WARD otrzymuje Grzegorz Kozłowski z Warszawy.

TOP 20
Nagrodę otrzymuje Hubert Szymański z Batorza.

STARSHIP TROOPERS
Odp.: Autorem książki o Żołnierzach Kosmosu jest Robert Heinlein. Grę STARSHIP TROOPERS otrzymuje Marek Szostak z Pilawy.

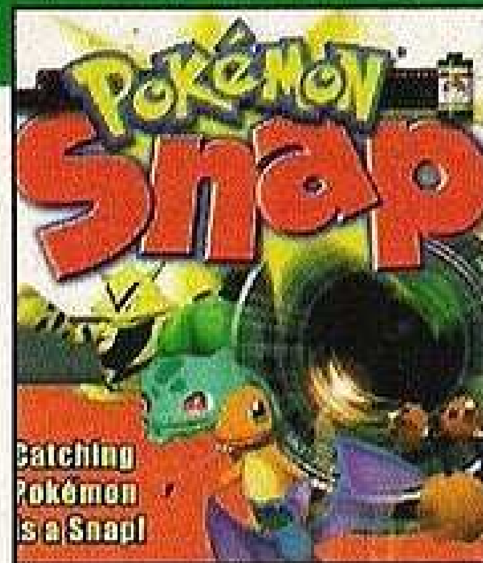
EVIL ISLANDS
Odp.: Akcja gry rozgrywa się na wyspach. Grę EVIL ISLAND otrzymuje Łukasz Holesz z Pszczyny.

SHEEP
Odp.: Według autorów gry owce pochodzą z Kosmosu. Grę SHEEP otrzymują: Piotr Pankowski z Olsztyna, Rafał Wąsik z Warszawy, Piotr Pachut z Mikołowa, Michał Zakrzewski z Kowar, Mariusz Kowalczyk z Łodzi, Maksymilian Dzikowski z Polic, Dawid Brzuzy z Tarnowa, Samuel Gumpert z Łask, Natalia Szczepek z Przemyśla, Tomasz Dziekoński z Białegostoku, Mariusz Mieczkowski ze Słupska, Rafał Kokota z Mińska Mazowieckiego, Małgorzata Janas z Poznania, Jarosław Czaja z Bralin, Agnieszka Żytko z Chojnowa, Agnieszka Grzechnik z Gdańska, Tomasz Kozak z Będziemyśla, Kaja Wieczorek z Proszowic, Rafał Łacny z Katowic, Marek Godlewski ze Starogardu Gd.

KUPONY KONKURSOWE

SKANER	CLICK!	AGE OF SAIL 2	CLICK!
POKEMON	CLICK!	NBA LIVE 2001	CLICK!
B-17 FLYING...	CLICK!	SETTLERS IV	CLICK!
KID PADDLE	CLICK!	TOP-20	CLICK!

Pokemon Snap

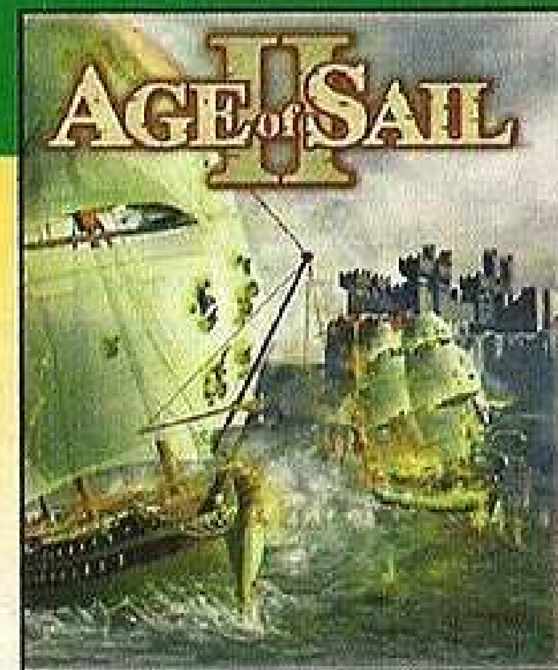


Przeznaczona na N64 gra jak znalazł dla wszystkich mniejszych i większych miłośników Pokemonów. Zapraszamy do zabawy razem z CLICKIEM!

Ufundował CLICK!

s.33

Age of Sail 2



Dzięki AGE OF SAIL 2 spełnią się twoje marzenia o morskich potyczkach i dowodzeniu ogromną flotyllą okrętów.

Ufundowała firma Play-It!

s.16

B-17 Flying Fortress 2

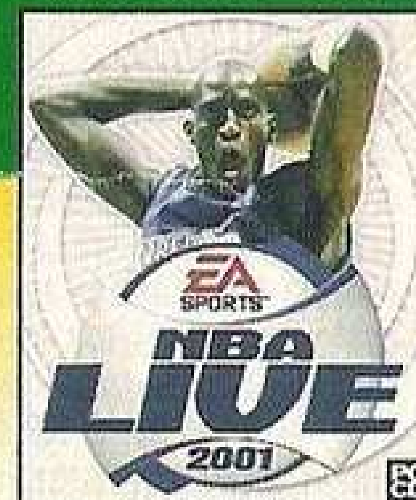


Na LATAJĄCĄ FORTECĘ trzeba było długo czekać. Na szczęście wreszcie jest z nami, a za sprawą konkursu może trafić też do twojego domu.

Ufundowała firma CD Projekt

s.18

NBA Live 2001

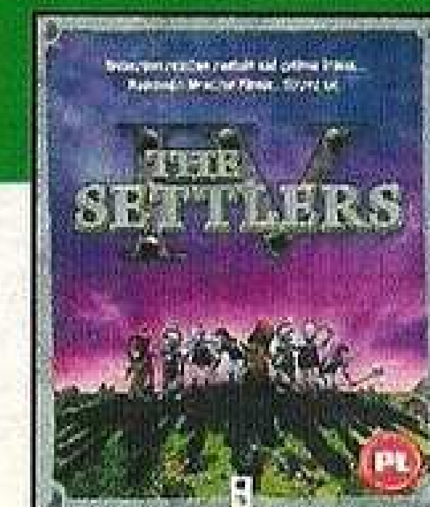


Czy chciałbyś zagrać w najlepszej lidze koszykówki świata? Jeśli tak, koniecznie musisz mieć tę grę.

Ufundowała firma IM Group

s.20

Settlers IV

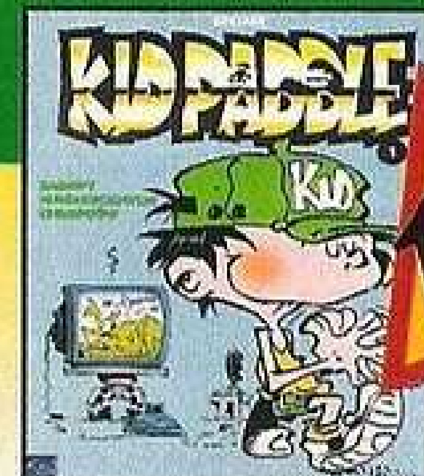


Przygody małych Osadników przeszły już do historii gier komputerowych. Teraz najnowsza, czwarta część oferuje jeszcze lepszą zabawę.

Ufundowała firma CD-Projekt

s.24

Komiks Kid Paddle



Kto nie lubi komiksów? Tym razem mamy dla was coś naprawdę extra – zabawne przygody Kid Paddle'a.

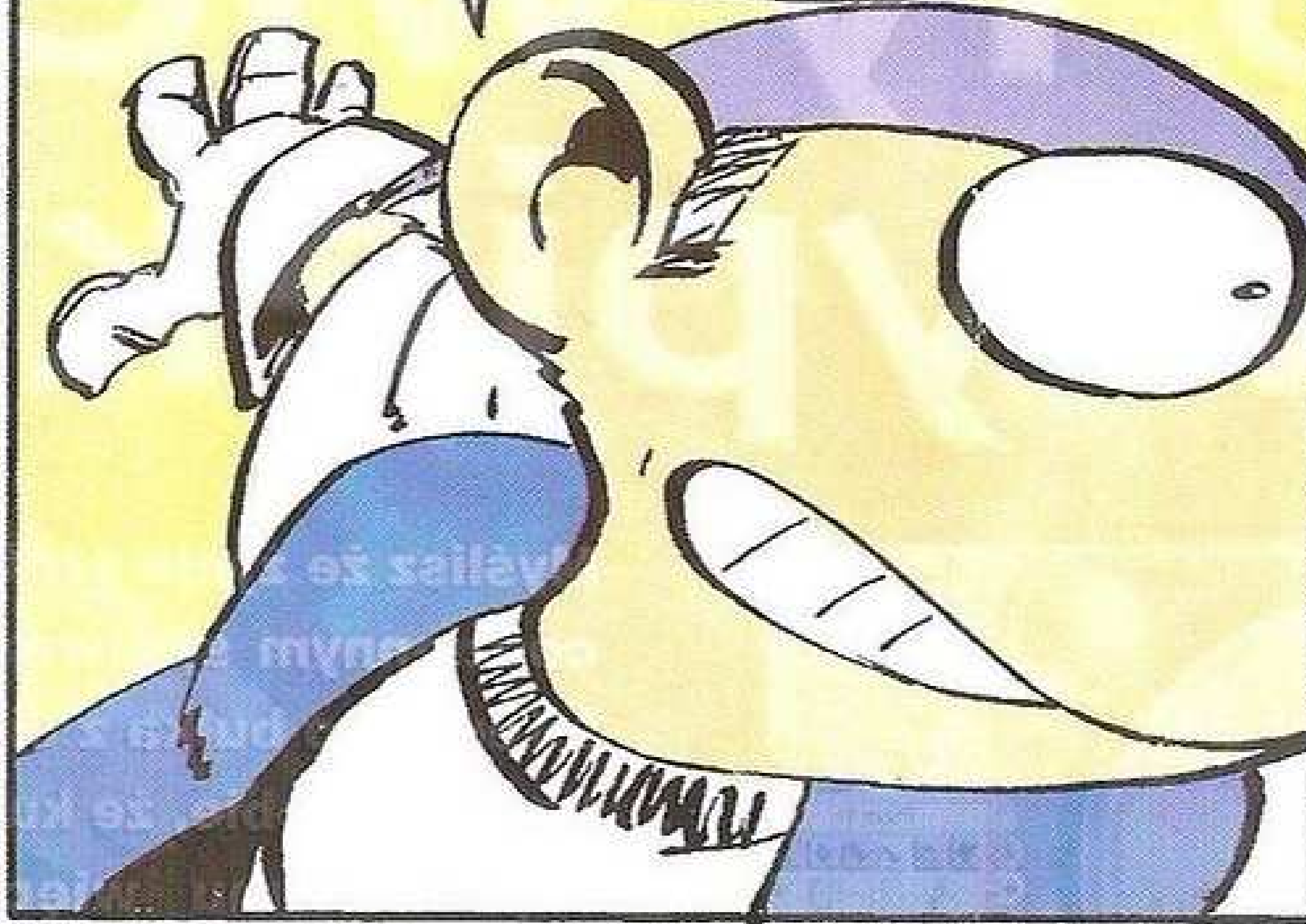
Ufundował EGMONT POLSKA

s.54

10

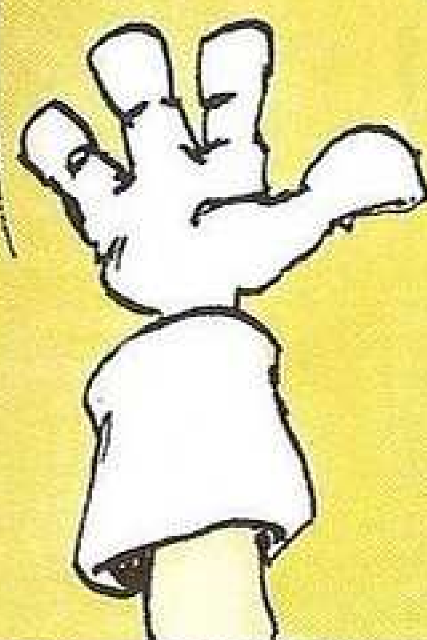
CLICKERS I JEGO PRZYJACIELE













Tekst & rysunki: Marcin Kułakowski

W SPRZEDAŻY JUŻ W MARCU!

Co Ty wiesz o wypiekaniu?

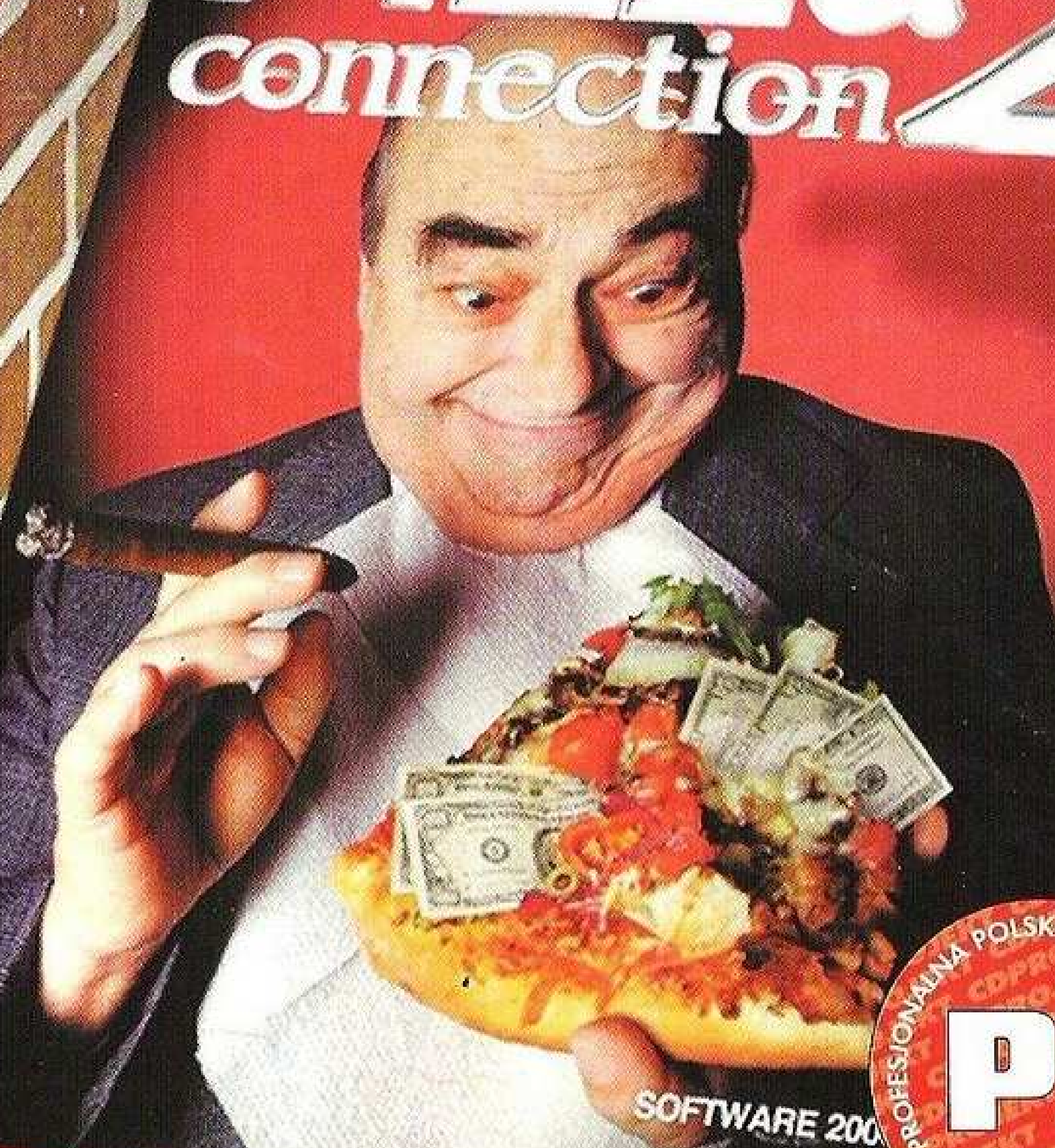


Puść wodze fantazji, odkryj swoje kulinarne zdolności! Udowodnij konkurencji, że Twoje szalone przepisy na pizze, zaspokoją gusta nawet najbardziej wybrednych klientów!

Myślisz że życie szefa pizzerii, to wspaniała zabawa polegająca na codziennym sprawdzaniu grubości portfela? Wydaje Ci się że ten interes, to bułka z ciastem... ergh... z masłem? Jesteś w błędzie! Wyobraź sobie, że kucharz wychodzi w środku dnia, bo konkurencja zapłaciła mu więcej. Do tego Twój dostawca spóźnił się z dowozem surowców. A menedżer już od tygodnia narzeka na kiepską sprzątaczkę. Jest jeszcze grupka chuliganów, która demoluje właśnie wnętrze Twojego pięknego lokalu. Tak zaczyna się kolejny, „normalny" dzień w pizzerii...



Walcz z konkurencją za pomocą cen i jakości lub... najętych zbirów, którzy zniechęcą klientów do odwiedzania innych lokali.







Stwórz sieć pizzerii w największych metropoliach świata. Opanuj rynek za pomocą dobrego jedzenia albo podstępnych sztuczek. Zostań najlepszym biznesmenem na świecie!

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt:
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18;
Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;

PATRONAT MEDIALNY:
www.gry.wp.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com



SOFTWARE 2000

